# SHADOWRUN

# CHROME FLESH

CATALYST game labs

v 1.0

## ОСНОВНАЯ КНИГА АУГМЕНТАЦИЙ

Перевод посвящён Славу Вольному.
Он старался достичь того, чего хотел достичь.
В наше время это качество встречается куда реже,
чем хотелось бы.

**Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:**

https://vk.com/SR5_rus

**Переводчики:**
Главы 1, 3-5: Слав Вольный
Главы 2, 6-8, рассказы, редактура и вёрстка: Губкин Михаил
Графическое редактирование: Сергей Анисимов

# СОДЕРЖАНИЕ


**Страж брата своего** 4
**Переёбанные: Аугменты после КФР** 8
Афтершок 9
Есть туннель, но света не видать 19
Раскаянье покупателя 19
Корпоративные исследования 21
Вам не нужно идти домой, но вы не можете здесь остаться 24
Игровая информация 24
Новая комплексная форма 25
**(Не)добрые фиксики** 26
Добро пожаловать в ДокФургон 26
Реквием по уличному доку 33
Mens sana in corpore sano 39
“Да ты полный псих!” 39
Полевое руководство бегущего по психическим расстройствам 40
Исцеление разума 42
Невидимые раны 44
С чем мы имеем дело 45
Как мы справляемся 45
Заключение 48
Вирус разума 48
Уход и кормление жертв КФР 48
Говори о своих чувствах 49
Биологическая платформа 49
Другой путь? 49
Игровая информация 51
Настойчивое переубеждение: Программируемая биологическая обратная связь ASIST (ПБА) 51
Опциональные правила 53
**Улучшенная жизнь** 54
Положительные качества 54
Отрицательные качества 56
Рожденный убивать 60
Ужасная правда 60
Детство 60
Юность 61
Дальнейшее образование 61
Реальная жизнь 61
**Блестяшки: новейший хром** 62
Раскрывая лучшее в вас 63
Кибер-история 63
Почему нужно ставить хром? 68
Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой. В чём подвох? 69
Поговорим о качестве 70
Косметический кибервэр 72
Эрвэр 75
Айвэр 76
Беспроводная война 2074 77
Хэдвэр 79
Бодивэр 82
Киберконечности 86
Имплантированное кибер-оружие 91
Пакеты аугментаций 93
**Переопределённое тело** 96
История биотеха 96
Синий биотех 98
Серый биотех 98
Зелёный биотех 98
Белый биотех 100
Белковые королевы 102
Королева-Мать 102
Русская принцесса 103
Герцогини 105
Графини 107
Королева в изгнании 108
Биоскульптинг 109
Модификации 109
Косметический биовэр 111
Стандартный биовэр 114
Апгрейды ортокожи 119
Выращенный биовэр 121
Био-оружие 123
Симбионты 126
**Закалённое будущее** 130
**Взлом метачеловечества** 134
Остатки нанопокалипсиса 135
Неоценённый потенциал 136
Пути и средства 136
Известное 140
Неизвестное 142
Остатки апокалипсиса 143
Занос 143
Возвращая песок в вены 144
Возможное и (больше) невозможное 146

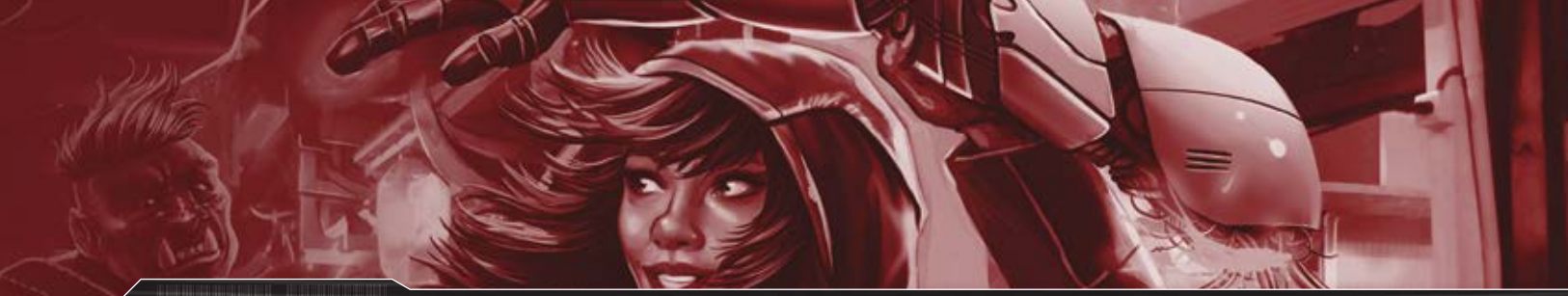
Старые игрушки 147
Запасной план 147
Игромеханика 149
Софт- и харднаниты 149
Харднановэр 151
Софтнановэр 153
Нанокибернетика 155
Наноснаряжение и оборудование 157
Боевой нанотех 160
Правила генотеха 161
Генетическое восстановление 161
Корректировка фенотипа 163
Экзотическая метагенетика 164
Трансгеника 166
Микроадаптации к окружающей среде 169
Иммунизация 170
Трансгенные изменения 171
Комплементарная генетика 171
Генетические инфузии 172
Трансгенетическое искусство и домашние химеры 173

**Аугментации для бедных 174**
Вчерашний топ сегодня наш! 174
Тактика получения кайфа 176
Ежедневная доза 177
Без обязательств 178
Весёлая магия 179
Дымящая грань 179
Био-пробуждённые наркотики, уступчивость, заклинания в бутылках, пробуждение 181
Взаимодействия препаратов 183
Пробуждённые наркотики 183
Био-пробуждённые наркотики 184
ЛОЖные чипы 184
Игромеханика 185
Пробуждённые наркотики 193
Магические соединения 195
Чипы 196
Классы наркотиков 197
Кастомизированные препараты 197
Взаимодействие препаратов 200
ЛОЖные чипы 201

**Сумрачное будущее 202**
Проблеск будущего 203
Кибертехнология 203
Биовэр 205
Генотех 206
Нанотехнологии 208
Химические улучшения 209
Магические аугментации 210
Про-загрузка 211
Тёмные данные 212
Взгляд на мета(лло)человечество 215
Нормы 215
Больше метачеловек, чем метачеловек 217
Покидая метачеловечество 217
Металлизация метачеловека 219
“Лекарство” от КФР 219
Взгляд изнутри 219
Разум превыше материи 227

**Пули и бинты 232**
Коллатеральная ньюйена 233
Основы боевой медицины 233
Вступление 233
Медицинская подготовка 235
Тактические операции 235
Заключение 237
Игровая информация 238
Создание персонажа-медика 238
Новые качества 240
Продвинутые правила биотеха 242
Биотех, Знания и поиск информации (опциональное правило) 242
Действия Биотеха 242
Лечение под огнём (опциональное правило) 243
Расширенные правила аптечки и автодока 246
Новые препараты, токсины и патогены 249
Препараты 249
Токсины 251
Патогенны 252
Новые заклинания и силы 253
Новое снаряжение 254
Оснащение для Биотеха 254
Броня и её модификации 255
Дроны 255

**Таблицы аугментаций 256**



## ВВЕДЕНИЕ

Трагедия бегущих в тени всегда заключалась и всегда будет заключаться в том, что они не способны выжить самостоятельно. Хотите выйти на улицу и просто жить своим умом? Отлично. Повеселитесь. Напоследок. Одинокая Звезда, Странствующий Рыцарь или кто-то другой избавится от ваших уже неделю разлагающихся останков, когда случайно наткнутся на них в каком-нибудь тёмном переулке. Мир настроен против вас, и цена, которую вы платите, чтобы пережить всё, что он собирается бросить на вас, – это отказаться от какой-то части себя.

Впрочем, не все воспринимают этот факт именно так. Для некоторых компромисс заключается не в потере части себя, а в отсечении слабости, чтобы заменить её чем-то лучшим. Технологические революции, потрясшие мир, означают, что нет такой части тела, которую нельзя было бы улучшить. Мышцы могут быть укреплены, конечности заменены, когнитивные функции улучшены, чувства обострены, иммунная система усилена, и так далее. Вы заплатите деньги и потеряете часть того, что делает вас собой, но вы также сделаете шаг к тому, чтобы стать резкой и живучей машиной — до тех пор, пока можете жить с "машинной" частью себя.

*Chrome Flesh* – это исчерпывающий путеводитель по аугментациям, медицинским технологиям и многому другому в Шестом Мире. Она начинается с главы **Переёбанные: Аугменты после КФР**, краткого описания того, как когнитивное фрагментационное расстройство (КФР) потрясло мир аугментаций и привело к сдвигам в технологии. Затем мы погрузимся в **(Не)добрые фиксики**, узнав про медицинскую помощь, включая психиатрическую, в Шестом Мире, поскольку бегущие в тени будут нуждаться во всех видах помощи в какой-то момент своей карьеры. **Улучшенная жизнь** предлагает качества и жизненные модули, полезные для тех, кто полагается на аугментации. После этого мы приступаем к **Блестяшки: новейший хром**, описанию ведущих производителей кибервэра и нового оборудования, которое они придумали. **Переопределённое тело** делает то же самое для биовэра, давая новые варианты и детализируя персонажей. Затем мы попадаем в дикие, меняющиеся миры нано- и генотеха, которые описывает **Взлом метачеловечества**. Пришествие КФР нанесло обеим технологиям мощный удар, и вынудило их измениться. Но они никуда не делись, ибо если корпоративные инженеры найдут способ продать людям что-то, они это сделают.

Следующая глава предложит читателю товары, которые не часто воспринимаются как аугментации: наркотики и химикаты, которые люди используют, чтобы выжать из своего тела чуть больше. **Аугментации для бедных** предлагает множество новых опций, чтобы получить немедленно преимущество. Они могут не пожирать вашу Сущность, как это делают другие аугментации, но у них есть шанс поработить часть вашей души зависимостью. **Сумрачное будущее** показывает, что грядёт в будущем и куда движется кровоточащий край технологии. Далее идёт глава **Пули и бинты**, в которой описывает полевая медицина, те, кто ею занимается и как они это делают.

Заканчиваем мы полным каталогом, перечисляя кибервэр, биовэр, нанотех, генотех и наркотики из этой книги, ОКП SR5 и Stolen Souls. Используйте его в качестве исчерпывающего перечня всего на что вы можете обменять часть души, чтобы протянуть ещё один день или даже дотянуть до оплаты. На которую можно купить следующую аугментацию, следующий буст и сделать следующий шаг к тому что станет вашим воплощением совершенства.

## CHROME FLESH CREDITS


**Development Assistance:** Peter M. Andrew, Jr.

**Writing:** Brooke Chang, Kevin Czarnecki, David Ellenberger, Olivier Gagnon, Alexander Kadar, Scott Schletz, R.J Thomas, Amy Veeres, Michael Wich, Rob Wieland, Thomas Willoughby

**Editing:** Kevin Killiany, Philip A. Lee, Andrew Marshall, Katherine Monasterio, Aaron Pavao

**Proofing:** Chuck Burhanna, Mason Hart, Adam Large, Carl Schelin, Lars Wagner Hansen, Jeremy Weyand

**Playtesting:** Natalie Aked, Rob Aked, Aaron Brosman, Jackson Brunsting, Jacob Cohen, Siin Crawford, Karlene Dickens, Derek Doktor, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Tim Gray, Kendall Jung, Peter Leitch, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Peter Milnes, Jon Naughton, Sue Powell, Richard Riessen, Matt Riley, John Rogers, Rosalind Sexton, Mark Somers, Michael Wich, Leland Zavadil

**Art Direction:** Brent Evans

**Cover Art:** David Hovey

**Art:** Gordon Bennetto, Victor Perez Corbella, Laura Diaz Cubas, Benjamin Giletti, Ian King, Dan Masso, Victor Manuel Leza Moreno, Mauro Peroni, John Petersen, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Marc Sintes, Takashi Tan

**Cover Layout:** Matt "Wrath" Heerdt

**Iconography:** Nigel Sade

**Interior Layout:** Matt "Wrath" Heerdt

**Shadowrun Line Developer:** Jason M. Hardy

# СТРАЖ БРАТА СВОЕГО

“Брат, где… ?”

БАМ, БАМ!!!!

Таки вздрогнул и проснулся, тусклые воспоминания о выстрелах смешались со вспышками света и раскатами грома. С давящего неба Сиэтла падали жирные капли дождя.

Он изо всех сил пытался дышать; дождь заливал ему лёгкие. Таки собрал все силы и мощным рывком вытолкнул грязь из легких. Его обычные киберглаза от Эво отключились, ослепив его, а правая киберрука не отвечала. Он лежал в мусорном контейнере, стараясь контролировать рвотные позывы, когда нахлынули недавние воспоминания, почти ментально сломив его. Но Таки подавил их, сосредоточившись на боли. С болью можно справиться, преодолеть её. Заодно она говорит, что ты ещё жив. И всё же, спасибо призраку за хороший бронежилет.

Едва киберглаза запустились, Таки встал на дрожащие ноги, и сбросил с себя куски мусора. Мерцающие диагностические ОДР’ы заполнили его поле зрения и подтвердили его подозрения: все его приборы были повреждены, включая внутренний хронометр. Интересно, сколько времени он пробыл без сознания?

Весь хром в его теле теперь был просто мёртвым грузом.

“Брат, почему?” – подумал он про себя. Но ответы должны были подождать; сначала необходимо было двигаться. Никому не пожелаешь оказаться раненым в Пустоши. Он медленно встал, ноги его одеревенели, а дыхание сопровождалось болью. Благодаря здоровой руке эльф-самурай выбрался из мусорного контейнера и с глухим стуком рухнул на мостовую. Всё его тело было полно боли, особенно за правым плечом. Таки посмотрел на правую кибер-руку. Пальцы были согнуты под странными углами, а механизмы обнажены. Протянув здоровую руку, он сжал пальцы в кулак и огляделся, чтобы определить, куда же его занесло. Как оказалось, он находился всего в полукилометре от дома. Несмотря на боль в мясных частях, он начал ходить. Пустоши были гниющей, разлагающейся выгребной ямой, но он знал каждый переулок, разрушающееся здание и короткий путь. Всё здесь, всё, мимо чего он проходил, было связано с этим воспоминанием.

**Двенадцать лет назад.**

“Что ты себе позволяешь, фрагов ушан?”

“Да, что это ты в такой рубашке тут забыл?”

“Оторвём ему уши, он это заслужил!”

Юный эльф попытался убежать, но четверо орков-подростков начали избивать его. Он пытался сопротивляться, но его удары были лишь жестом отчаяния. Даже достигшие цели, причиняли мало вреда крепким оркам, которые только смеялись.

Избиение, казалось, длилось вечно, яркие цветы боли вспыхивали при каждом ударе. Эльф уже почти потерял сознание, когда сквозь опухшие глаза увидел, как один из

Р.Д.ТОМАС

подростков рухнул вперед, схватившись за промежность. Затем ещё одна голова откинулась в сторону, прежде чем её владелец тоже упал на землю. Двое других отступили, подняв руки в защитном жесте.

"Что ты делаешь? Разве ты не видишь, во что он одет? Фрагов зубоскал, одуваножор…"

Речь орка оборвалась на полуслове, когда несколько его зубов и один клык отлетели с брызгами крови. Жестокий удар локтем от кого-то, кто только что ворвался в дискуссию.

Четвертый орк-подросток сбежал.

Эльф посмотрел на своего спасителя. Он также был орком, едва достигшим подросткового возраста, но его телосложение указывало на регулярные тренировки. Он был лысым, брызги крови усеивали его белую футболку.

"Ты так и собираешься сидеть, тут и истекать кровью?" – спросил орк, протягивая руку.

Эльф нерешительно согласился, и его без особых усилий подняли на ноги. Орк усмехнулся.

"Что?" спросил эльф, пока кровь сочилась из разбитых губ.

"Твоя рубашка. Он говорит: «Человек всегда прав».[1] Практически официальный девиз Гуманистов. Неудивительно, что эти дрекоголовые набросились на тебя. Без обид, но ты либо очень храбрый, либо очень глупый." – сказал орк с клыкастой усмешкой.

"Я… мне просто нужна была рубашка. Я не знаю, что там написано. Или что такое "гуманисты", или что там еще." Он перевел дыхание. – "Почему ты мне помог?"

"Всё просто. Я ненавижу хулиганов. Но ты пытался дать сдачи, и мне это нравится. Скажи, у тебя есть имя, или мне называть тебя «ушан»?"

"Ненавижу это слово. Но у меня нет имени. Настоящего."

Орк задумался. "Таки. Я буду звать тебя Таки."

"Таки?"

"Ах да, это японский язык. Ты знаешь, что такое японский?"

"Нет"

"Ну, пойдем со мной, и Сэнсэй тебя научит."

"Кто?"

"Мой учитель. Он стопроцентно сертифицированный жоопнадирающий уличный самурай! Как ты думаешь, откуда я знаю все эти офигенные приёмы? Кроме того, тебе нужна новая рубашка."

Таки посмотрел на свою испорченную рубашку. "Окей. Но как тебя зовут?"

"Гумо" – сказал орк, выпятив грудь.

"Какое дурацкое имя. Ой!" Это последнее замечание прозвучало, когда Гумо ударил его по руке.

Таки завернул за угол и пошёл вдоль забора из ржавой металлической сетки, а буря продолжалась. В обычно время он бы уже нарвался, но даже в Пустошах прячутся от дождя. Боль в груди превратилась в тупую, в то время

как всё остальное тело ощущалось как спрессованный дрек. Мысли о том, как он оказался в этом мусорном контейнере, не давали ему покоя. Он хотел получить ответы на худшие вопросы.

Наконец он подошел к маленьким воротам, и фигуральная шерсть встала дыбом. Он уже должен был заметить часовых, как явных, так и скрытых.

Посмотрев через забор, он увидел знакомый двор, который вёл к задней части пятиэтажного жилого дома. Известная просто как "Оазис", маленькая коммуна была одним из немногих безопасных убежищ в Пустошах. Почти сотня безГРЕшных называла Оазис домом, и каждый вносил свой вклад в поддержание его работоспособности и безопасности.

А Таки и Гумо были главными хранителями оазиса.

Эта задача, этот клятвенный долг давали жизни Таке цель. А теперь случилось что-то ужасное. Пока он шел через разбитую баскетбольную площадку, в его голове прокручивались воспоминания. Он пытался блокировать их, оставаться начеку, но они все равно приходили.

**Семь лет назад.**

"Начали!"

В мгновение ока Таки и Гумо вытащили оружие и выстрелили друг в друга. Используя превосходство в ловкости и скорости ног, Таки двигался боком, пытаясь испортить выстрелы Гумо, пока Скорпион распылял свинец. Но Гумо шёл прямо на него паля из Хищника, пытаясь сократить расстояние до того, как его брат сможет взять его на прицел. Оба проверяли пределы возможностей друг друга.

Как они ни старались, ни Гумо, ни Таки не могли попасть. Орк прыгнул в укрытие, его хищник ушёл с линии стрельбы, в то время как Таки вытащил обойму и потянулся за другой. Почуяв удобный момент, Гумо отшвырнул пистолет и схватился за висевший на поясе кастомный вакидзаси. Одним движением он выхватил его и взмахнул вверх, промахнувшись мимо Таки на несколько сантиметров.

В ответ Таки бросился на землю, прижав руку к бедру и направив пистолет прямо на противника. Раздался одиночный выстрел, заливший живот Гумо краской. Таки быстро перекатился влево, свободной рукой перезаряжая оружие. Гумо продолжил атаку, развернув клинок и опустив его вниз.

"Стоп!" раздался строгий японский голос. Оба бойца замерли, клинок Гумо завис над сердцем Таки, пистолет которого нацелился в пах брата.

Гумо сверкнул глазами на Таки. Таки только подмигнул.

На другом конце двора грациозно поднялась древняя японка, металлическая рука которой покоилась на богато украшенной катане. Пока она шла, из-под кимоно доносилось слабое жужжание изношенных киберконечностей. Оба ученика остались на своих местах.

Она кивнула своим ученикам, которые встали и поклонились.

"Выводы?" – спросила она, морнув красными киберглазами.

"Я не знал, что у Таки есть ещё один патрон в патроннике. Он меня обманул", – ответил Гумо, поклонившись сэнсэю.

"Моя тактика была рискованной. Мне повезло", – сказал Таки.

Сэнсэй снова кивнула. – "Вы стоите друг друга. Вы оба погибли бы."

"Хай, Сэнсэй," сказали они в унисон.

"И всё же я горжусь вами. Вы оба усердно тренировались и усвоили все мои уроки. Завтра вы получите свои первые аугментации и станете настоящими самураями, защитниками нашего дома. Но помните, что аугментации – это не более чем продолжения тела, ума и воли. Дом не будет стоять на слабом фундаменте. И помните наш кодекс: защищайте слабых, относитесь с уважением к тем, кто этого заслуживает, храните свою честь и не проявляйте никаких колебаний по отношению к врагу. Мы настоящие самураи, а не безмозглые машины для убийства, что бы там ни думали некоторые."

"Хай, Сэнсэй!"

"А теперь пора пить чай. До завтра."

Таки и Гумо снова поклонились.

"Не могу поверить, что купился на это", – выпалил Гумо, когда Сэнсэй ушла.

"Ну, я сомневаюсь, что ты снова на это купишься. Ты готов к хромированию?" – Спросил Таки.

"О да, куплю себе новые ноги. Может быть, тогда я смогу угнаться за тобой".

"Только так и сможешь!"

Гумо игриво ударил брата кулаком. "Угу. Ну, тебе лучше обзавестись новыми руками, чтобы твои удары могли наконец нанести хоть какой-то урон!"

"Ох, фраг тебе!" – сказал Таки, шлепнув Гумо по лысой голове, и убежал.

"Эй, вернись сюда!"

Погоня продолжалась.

Таки знал, что найдет, ещё до того, как вошел в Оазис.

Первое тело лежало прямо за задней дверью. Это был мальчик-человек по имени Джайден; двойной удар по голове. Джайден готовился стать следующим поколением самураев, как и Таки. Теперь он был лишь инертным мясом. Остальная часть здания была почти такой же. Повсюду валялись тела, убитые клинком или пулей, их кровь и внутренности покрывали стены. Всё это место было бойней, а не безопасным убежищем.

Внутри Таки словно летала пуля, с каждой комнатой погружаясь всё глубже. Он подвел их, единственную семью, которую когда-либо знал. Хуже того, он не смог этого предвидеть.

**Полгода назад.**

"Без свидетелей, я сказал", – надавил наёмник, направляя свой пистолет-пулемёт на техников, выстроившихся вдоль задней стены. В углу декер команды лихорадочно работал над кибертерминалом, не обращая внимания на окружающее.

Командир группы, человек по имени Дэшер, на мгновение задумался, его руки подергивались.

Стрилл, маг, кивнул. – "Они опознают нас позже", – сказала она, поигрывая медальоном на шее. – "Просто им не повезло, что всё пошло именно так."

Таки и Гумо обменялись взглядами. Предполагалось, что бег будет кражей данных, а не казнью.

"Нет, мы пришли не за этим", – сказал Гумо.

Дэшер приподнял бровь, его лицо дернулось. – "Неужели? Кто назначил тебя главным, клыкач?"

Гумо свирепо уставился на него, положив руки на Хищника и вакидзаси.

"Я говорю о работе. Джонсону нужны только результаты сканирования?" – сказал Дэшер, придерживая кобуру с Вархоком.

Гумо шагнул вперед. "Боюсь, что нет, смузи."

"Назад!" – крикнул наёмник, переводя оружие на Гумо. Руки мага начали двигаться.

Таки и Гумо среагировали прежде, чем Стрилл успела произнести заклинание. Всё было кончено в считанные секунды.

Скорпион Таки выпустил три пули в лицо мага. Она была мертва ещё до того, как упала на пол. Гумо бросился на Дэшера, сделав бегущего стеной между ним и наёмником. Наёмник попытался ударить орка-самурая, но вместо этого пробил Дашеру спину. Гумо получил

сквозное попадание в руку, но быстро выдернул Хищник и дважды выстрелил наёмнику в сердце.

Декер застыл в углу с широко раскрытыми глазами. Оба самурая посмотрели на него. – Всё кончено?" – спросил Таки. Дварф сглотнул и кивнул.

"Хорошо", – сказал Гумо, вытирая кровь с лица Дэшера, прежде чем обратиться к техникам. – "Ты!" – проревел он. – "Теперь ваши жизни принадлежат нам. Предайте нас и мы вернёмся, чтобы забрать их!"

Все дружно закивали.

Два часа спустя данные были переданы Джонсону, и оба самурая направились обратно в Оазис. Сидя на пассажирском сиденье фургона, Гумо снова наложил пластырь на бицепс.

"Везучий ушлёпок", – сказал он.

"Нам обоим повезло," – ответил Таки, поворачивая руль. – "Сэнсэй сказал, что Дэшер был нормальным. Не могу поверить, что она отправила нас работать с кем-то вроде него."

Гумо откинулся на спинку сиденья, прикрыв лицо рукой. – "Люди меняются, иногда к худшему. Тем не менее, мы получили кредиты на обогреватель. Зима в этом году будет не такой плохой."

Таки оглянулся. – "Ты в порядке, брат?"

"Да, просто сильная головная боль."

Комната Сэнсэя выглядела так же, как и всё остальное здание, но с явным отсутствием тела. Таки прислонился к дверному косяку, рассматривая повреждения в коротких вспышках лампы. Битва здесь была жестокой. Традиционная японская мебель валялась разбитая и разбросанная повсюду, гобелены на стенах жестоко разорваны. А потом – кровь. Брызги и брызги украшали стены ужасной мозаикой, но никаких тел. Либо бой закончился в другом месте, либо…

Таки снова попытался получить доступ к своему аугментированному зрению, но всё, что он получил, были нечёткие ОДР'ы "системы отключены". Опустив голову, он соскользнул на пол, его решимость иссякла, шум дождя заглушил все остальные звуки. В блуждающей вспышке он увидел, как что-то отразилось на полу перед ним.

Вакидзаси Гумо.

Таки протянул руку и взял оружие, позволив ножнам упасть на пол. Стиснув зубы, он перевернул лезвие и приставил острие к животу. Может быть, он обретет честь в следующей жизни.

Но прежде чем он успел сделать выпад, сверху раздался резкий треск. Таки поднял голову – это был не гром. Он с трудом поднялся на ноги и выбрался на крышу.

Завывания ветра и проливной дождь обрушились на него, когда он вышел на крышу, но он проигнорировал их. В центре крыши Таки увидел две фигуры. Одна из них была сильно кибернетизированной японкой с седыми волосами, её кимоно было разорвано в клочья, а живот широко распорот. Она была распята на совершенно новом промышленном обогревателе.

Другая фигура стояла на одном колене, держа в вытянутой правой руке богато украшенную катану, лезвие которой было направлено вниз, в потрескавшийся асфальт крыши. В левой руке он держал опустошённый Хищник. Он небрежно бросил его рядом с разорванным и выброшенным бронежилетом.

"Когда ты появился, я не думал, что ты успеешь. Но я знал, что ты это сделаешь. Я ждал всего три дня."

Таки сделал паузу, услышав эти странные заявления. "Гумо… что ты наделал? Почему?" – спросил он.

"Извини, брат, но это уже не мое имя." – Он постучал себя по виску. – "В этом доме новый жилец."

Таки на мгновение остолбенел, а потом спросил: "Почему ты сказал мне, что существует угроза Оазису?"

Орк усмехнулся. "Обширный план. Я работал над ним почти полгода, с тех пор как очнулся здесь", – сказал он. – "А как ещё я мог доставить тебя на склад, выстрелить в спину, а потом сбросить с четвёртого этажа? Хотя сначала надо было проверить, нет ли мусорного контейнера. Ну и ладно. Отравление чая сработало хорошо. И всё равно она устроила адскую драку"

"Гумо…" – сказал Таки, и его голос наполнился гневом и замешательством. – "Скажим. Мне. Зачем!"

Таки крепче сжал вакидзаси. – "Ещё раз спрашиваю, почему?"

"Жизнь с чистого листа, приятель. После твоей смерти, никто не будет помнить меня. Никто не будет пытаться найти меня. Все прежние привязанности исчезли. Tabula rasa во всей красе."

Таки принял боевую стойку, вся боль сменилась решимостью и решимостью. – "Кто бы ты ни был, ты заплатишь за то, что сделал. Ты мне не брат!"

"Именно это я и пытался тебе сказать!" – проревел орк, вскакивая на ноги и поворачиваясь на кибернетических ногах лицом к Таке, открывая рану поперек туловища и левого глаза. В глазнице темнел мёртвый киберглаз. "И всё же" – сказал он, небрежно взмахнув катаной, – "мне нравится убивать самураев. Это весело. Может быть, я продолжу это делать, чтобы получить деньги. Подождите, это звучит неправильно, не так ли? Срубить ньюйен. Так-то лучше."

Лицо было знакомым, но голос был совершенно чужим.

"Настоящие самураи – не безмозглые машины для убийства," ответил Таки, не меняя позы.

Орк фыркнул. "Да, как скажешь. Так это что, какая-то «честная дуэль»? Пожалуйста, я знаю все твои ходы! Ты никогда не был также хорош в обращении с клинком, как я."

"Ты не Гумо."

"Понял," мрачно сказал орк, направляя катану на Таку. – "Ну что ж, можно пойти ва-банк. Тогда давай, делай свой лучший выстрел, ушан."

Они разошлись в разные стороны, дождь лил как из ведра, сверкали молнии и гремел гром. Таки стоял неподвижно, как статуя, его стойка была изменена. Орк ухмыльнулся, его тело дрожало от предвкушения, меч был мастерски взят на изготовку. Секунды шли, и улыбка орка медленно превратилась в оскал. Не в силах ждать, он издал боевой клич и бросился в атаку. Через мгновение Таки пришёл в движение.

На лице орка мелькнула ухмылка. Он отступил в сторону, ожидая бокового движения. Катана ударила прямо туда, где должен был быть Таки. Вместо этого сталь встретилась со сталью, катана вонзилась в поврежденную киберруку Таки; эльф-самурай использовал её как щит. Оба бойца синхронно повернулись и разделились. Рука Таки упала на крышу. Орк сделал то же самое, однако его живот был разрублен и внутренности начали выпадать.

Таки повернулся к своему противнику. Лицо орка исказилось от ярости и боли, он пытался сдержаться. Когда Гумо позвал его, голос изменился. "Т-Таки!" Глаза Таки расширились в замешательстве, но он всё же бросился к самураю. Здоровой рукой он баюкал умирающего брата.

"Не д-достаточно сильный. Н-не мог остановиться, прости меня," – прохрипел Гумо, – "Я был слаб. Пожалуйста, помогите мне. Потерять с-себя. Окончи м-мой кошмар."

Таки кивнул, понимая его просьбу. Положив руку Гумо на вакидзаси, Таки вонзил его в грудь брата. Таки крепко обнял его, оборвав крик боли. Орк-самурай вздрогнул, когда последний вздох покинул его тело, и на его лицо разгладилось умиротворением.

Дав волю слезам, Таки прошептал Гумо на ухо: "Иди с честью, брат мой."

# ПЕРЕЁБАННЫЕ: АУГМЕНТЫ ПОСЛЕ КФР

В 04:30 охранник Джимми Роу почти закончил свою смену в клинике имплантации кибервэра, принадлежащей ДокФургону. В пятиэтажном здании было тихо, он шёл своим патрульным маршрутом, проверяя медицинский персонал ночной смены и всех пациентов, которые в настоящее время находятся в клинике. Во время патрулирования он выяснил, что всё без происшествий; все операционные и врачебные кабинеты были плотно закрыты на ночь, и не было никаких следов несанкционированной деятельности. Если всё пойдёт по плану, то в 06:00 он уйдёт с работы и сообщит, что ничего необычного не произошло, хотя это будет ложью.

В самом конце смены будет проникновение со взломом.

Всё было бы в порядке, если бы бегущие в тени придерживались своего плана до конца: войти и уйти из клиники тихо, забрав минимальное количество кибер-имплантов. Подправив файлы так, чтобы ничего из того, что они унесли, не хватились в течение некоторого времени, и изменив запись камер так, чтобы любые записи показывали его подальше от бегущих. Роу надеялся, что к тому времени, когда кто-нибудь обнаружит кражу, след к нему остынет. Всё, что ему нужно было сделать, это открыть служебную дверь для команды бегущих, убедиться, что их путь к хранилищу кибервэра свободен и что они не встретят никого на своём пути. За эти услуги команда заплатила наперед пять тысяч ньюйен, что эквивалентно зарплате за три с половиной месяца. После рождения третьего сына деньги были чертовски ему нужны.

Роу надел латексные перчатки и в назначенное время открыл служебную дверь погрузочной площадки. Как и ожидалось, в здание вошли орк в маске и два метачеловека ростом с обычного человека, все в тяжёлой броне и вооружённые пистолетами с глушителем. К этому времени он знал, что бегущие позаботились о камерах видеонаблюдения, так как их декер закольцевал отснятый материал за последний час. Роу молча провел команду бегущих через остальную часть здания и за две минуты провёл команду на пятый этаж клиники.

Именно тогда команда бегущих начала отклоняться от плана.

Роу достал ключи, чтобы позволить им получить доступ к складскому помещению, но они «пролетели» мимо него. Один из бегущих, с человеческой комплекцией, свернул по коридору в палату пациента.

“Что за фраг? Что тут происходит?”–потребовал ответа Роу.

“Смена плана”, – прошептал орк. “Мы собираемся провести инвентаризацию запчастей кибервэра вместо обычных имплантатов. Этот потрошащий мозги вирус полностью перевернул ситуацию на рынке.”

Бегущий в тени вернулся из палаты вместе с одним из техников ночной смены, приставив пистолет к его виску. Затем орк жестом велел Роу отвести их на склад запасных частей. Роу сделал, как ему сказали, и всё больше нервничал из-за резкой смены планов. Оказавшись возле складского помещения, Роу открыл его для бегущих. С техником на буксире бегущие и Роу вошли в складское помещение и тихо закрыли за собой дверь.

“Это те компоненты, которые нам нужны, фраггер. Тащи их,” – рявкнул один из бегущих. Они передали технику четыре твёрдых чемодана, чтобы заполнить их запасными частями из их списка.

Роу наблюдал за техником-человеком, который ходил взад и вперед по проходам в складском помещении, собирая процессоры, корпуса киберконечностей, прямые нейронные интерфейсы, сервоприводы, ремонтные инструменты, хирургические наборы и прочие приспособы, необходимые для исправления кибервэра. Первоначальная договоренность заключалась в том, что изъятый кибервэр не должен быть дороже сорока тысяч ньюйен. Судя по тому, что увидел Роу, они забрали компонентов на сумму около четырехсот тысяч ньюйен, в некоторых случаях полностью опустошив целые полки. Независимо от того, что сделал их декер, начальство заметит такую кражу почти сразу. Роу взглянул на свой пистолет, лежащий в кобуре на правом бедре. Он боролся со своими инстинктами, чтобы схватиться за него. Он мог потерять работу из-за этого инцидента и даже получить срок, но если он не доставит бегущим проблем, то сможет выбраться из этой ситуации живым.

“Вот,” – сказал техник, когда все оборудование было уложено, – “это всё, что вам нужно. Просто отпусти меня, пожалуйста.”

“Без свидетелей”, – прорычал орк, наставив пистолет на техника и дважды спустив курок. Беспомощный техник упал на пол, из ран на груди обильно истекала кровь.

Роу потянулся за пистолетом, но двое бегущих-людей уже открыли огонь, пробив его бронежилет. Роу отбросило на полку, на него обрушились части киберконечностей.

Когда Джимми Роу испустил последний вздох, бегущие сняли ключи с его окровавленного пояса и сбежали.

# АФТЕРШОК

## ТОПИКСТАРТЕР: SHADOWSCANNER

- Позвольте мне начать с небольшого отказа от ответственности. ShadowScanner верит в масштабные исследования. Ей нравится собирать информацию из всех возможных источников и смотреть на результат, даже если некоторые из её источников сомнительны. Прямо сейчас её голова занята КФР (надеюсь, что не в прямом смысле). Она собирает все скрытые данные, фиксирует сообщения во всех новостях и собирает всё, что может. Мне это в ней нравится, как и то, что подобный подход породил ещё один актуальный пост на Джекпоинте. Наслаждайтесь!
- Bull

Полный пиздец. Это словосочетание точно описывает наш мир сегодня, после появлением нановируса когнитивного фрагментарного расстройства, самой серьезной угрозы для здоровья. Беспрецедентное распространение этого технологического вируса породило панику и страх по всей планете. Такого безумия не было со времен заварушки в Чикаго в 55-ом году. Миллионы металюдей напуганы тем, что происходит в Бинтауне[1]. Граждане за пределами карантинной зоны получают дезинформацию от правительства СКАШ и Корпоративного Суда. Люди знают, что внутри намного хуже. Правительства усмиряют массы полит-технологиями, прикрывая свою некомпетентность. Мои собеседники ждут, когда в ход пойдёт ядерное оружие. Люди, имеющие доступ к независимым или подпольным источникам СМИ (настоящим), уже слышали правду о Бостоне. Всё это усиливает токсичную атмосферу, окружающую существование перепакованных и беспокойство по поводу обязательного присутствия аугментаций в повседневной жизни.

- Между Чикаго и Бостоном существенная разница. В Чикаго был шанс увидеть приближение духа-жука. Вы можете попробовать что-то с этим сделать, например, взять пистолет и выстрелить из него (даже если это не сработает, по крайней мере, вы можете попытаться что-то с этим сделать). Вирус КФР? Если только вы не стоите под радужным облаком нанитов, падающим на вас, вы не увидите его приближения. А если вам необходимо лечение, скомпрометированное КФР, вы никак не можете с этим бороться. Вирус КФР – это, по сути, невидимый враг, которого не понимает широкая публика. Сейчас пройти генную терапию или установить нанотехнологию всё равно, что сыграть в русскую рулетку. А в Бостоне вводить вирус не нужно – хватит и простого контакта. Неуверенность и беспомощность делают эту ситуацию намного более опасной как для общества в целом, так и для всех, кто страдает от перепаковки. Кто-то скоро сорвётся и улицы окрасятся кровью.
- Thorn
- Не только Бостон всех напугал. Из-за этой чуши все мировые операции Протей АГ заблокированы с начала 2076 года. Кроме различных банальностей о том, что они полны решимости найти лекарство, никакой достоверной информации о состоянии их аркоблоков или их обитателей нет. В такой обстановке тишина пугает больше криков. И, как сказал The Smiling Bandit, это только подпитывает опасения людей по поводу того, насколько опасен этот вирус.
- Ecotope
- Действия Протея выходят далеко за рамки пиар-дерьма. Всем обитателям аркоблоков и площадок запрещено входить или выходить. Все объекты Протея фактически превратились в отдельные карантинные зоны. Насколько я знаю, корабли Маэрск, направляющиеся к этим объектам, тщательно проверяются, а Протей принимает крайние меры, чтобы обеспечить минимальное взаимодействие между командами этих кораблей и рабочими на их объектах. Какой позор; мне трудно пробраться с контрабандой для тех несчастных душ, которую они могли бы использовать, чтобы облегчить себе жизнь внутри этих аркоблоков.
- 2XL

Чтобы сделать ситуацию на улицах ещё более нестабильной, общественность наводнена глупыми репортажами. В погоне за рейтингами СМИ наполняют эфир безудержными слухами, домыслами и полуправдой от местных жителей, лишь подпитывая истерию. С точки зрения СМИ, самое главное – повысить свои рейтинги. Как свидетельствуют Sunshine или Snopes, с тех пор, как бостонская карантинная зона стала основной темой, количество вводящих в заблуждение или неточных сообщений в основных информационных сетях увеличилось на двадцать пять процентов. Это враньё заставляет многих граждан опасаться, что они скоро заразятся КФР, или что их собственное разрастание будет помещено в карантин, и им придется самим заботиться о себе, когда цивилизация рухнет в анархию. Такой страх заставил металюдей подготовиться к

1 Прозвище Бостона.

наихудшим сценариям судного дня и спровоцировал массовые закупки предметов первой необходимости от продуктов питания и бутилированной воды, до топлива, оружия, портативных генераторов и боеприпасов. Цены растут из-за высокого спроса на эти товары, что делает ещё более серьёзной нехватку продовольствия из-за продолжающихся засух, а значит голода и болезней скота. Вспышка вируса КФР в самом разгаре и страх перед неизвестностью, охватывающий многих в свои тиски, включая тех, кто используется ситуацией взвинчивая цены.

- Благодаря дефициту продуктов питания Ацтехнолоджи, Хоризон и Сиавасэ уничтожает свою же сельскохозяйственную продукцию и получают ещё больше денег от правительств, исследующих способы сделать посевы более засухоустойчивыми и производительными. По крайней мере, для этих мегакорпораций прибыль от их сельскохозяйственных подразделений легко компенсирует любые убытки, которые они несут от кибернетических, генетических или нанотехнологических подразделений, по крайней мере, в три раза. У этих троих дела идут хорошо.
- Sunshine

Наряду с повсеместной нехваткой продовольствия, воды и боеприпасов, из-за чего полки Стафер Снак остаются пустыми, этот нановирус принёс заметные изменения практически во все отрасли нашего мира. Существование вируса КФР разрушило профессиональный спорт. Многие спортивные лиги зависят от индустрии аугментаций, чтобы расширить аудиторию и повысить ценность развлечения. На профессиональных спортсменов оказывается большое давление со стороны команд, чтобы они улучшали свои тела новейшими технологиями, чтобы не уступать противникам и не вылететь из рейтингов. Контракты многих спортсменов требуют от них получения аугментаций для участия в спортивных играх. Они также находятся под огромным давлением, требованием использовать генетические или нанотехнологические методы лечения для лечения от спортивных травм, чтобы они могли вернуться к игре как можно скорее. Порваны связки? Сломана ключица? Растяжение в паху и травма подколенного сухожилия? То, что раньше требовало от шести месяцев до года исцеления природным путём, может занять от четырёх до шести недель генетической терапии. Проблемное сотрясение мозга? С помощью этих новейших методов можно избавиться от этих симптомов всего за несколько дней.

Из-за постоянного спроса на генетические методы лечения, нанотехнологические улучшения и лечение болезней многомиллиардный спортивный бизнес по уши увяз в аугментациях. По состоянию на апрель 2077 года профессиональные СМИ выявили сто девяносто шесть профессиональных спортсменов из всех профессиональных видов спорта проявляющих симптомы КФР. Почти девяносто процентов этих подозорений были подтверждены последующим тестированиям. И из этих подтверждённых случаев почти половина из них получила лечение в своей материнской мегакорпорации.

Страх перед Бостоном заставил зрителей и владельцев команд опасаться спортсменов инфицированных КФР. Даже суперзвезды сталкиваются с увольнением, и, как только разрывается контракт, они сразу же попадают в чёрный список своих же собственных лиг, и вероятно, никогда больше не будут играть как профессионалы. Некоторые из этих спортсменов сохраняют надежду, ожидая лекарства, которое вернёт им возможность соревноваться, в то время как они изо всех сил пытаются избежать полного изменения личности. Но у профессиональных спортсменов окно карьеры очень сильно ограничено. Даже если лекарство от КФР найдут в течение года, молодые спортсмены уже их заменят (а подписание контракта с новичком только повысит прибыли корп). Таким образом, сегодня многие инфицированные вирусом КФР спортсмены сталкиваются с суровой реальностью, при которой вчерашняя суперзвезда становится никем. Проще говоря, КФР навсегда ломает карьеру спортсмена.

- Сто девяносто шесть спортсменов из всех видов спорта, в которых используются аугментации? Как по мне – маловато. Меня не удивит, если большая часть находит способы скрыть своё состояние или вмешаться в медицинские тесты и продолжает играть, даже будучи заражёнными. Когда так много спортсменов обращаются к продвинутым аугментациям, чтобы продлить свою карьеру, очевидно, что то, что мы наблюдаем до сих пор, может быть только верхушкой айсберга.
- Stone

## ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ: ПОВЫШЕНИЕ ЦЕН

**Сразу после начала КФР-паники возрастает стоимость уровня жизни, а точнее еды, топлива и других предметов первой необходимости. Чтобы смоделировать трудности, которые персонажи испытают при получении этих важных товаров, МИ может увеличить стоимость уровня жизни в областях, затронутых КФР. Для уровней Бездомный и Скваттер увеличьте стоимость уровня жизни на 1000 ньюйен. Для владельцев Низкого и Среднего уровней жизни увеличьте стоимость уровня жизни на 2,500 ньюйен. Для Высокого уровня жизни добавляйте 5,500 ньюйен, а для Роскошного – 25,000 ньюйен в месяц.**

**МИ также следует подумать о повышении цены на боеприпасы на 50% для большинства стволов, в то время как цену бронебойных патронов можно и удвоить. Затраты на медицинское оборудование, такое как аптечки и расходники для аптечки, также должны быть увеличены на 50 процентов. Модификаторы уровня жизни и боеприпасов должны действовать до тех пор, пока инфекция и паника не начнут спадать. И даже тогда есть шанс, что завышенные цены на эти товары могут стать «новой нормой» (на усмотрение МИ). Когда начинается взвинчивание цен, поставщикам будет трудно отказаться от дополнительной прибыли.**

- Почему бы им не продолжать играть? Подавляющее большинство штаммов КФР не является инфекционными заболеваниями. Вы не можете получить его от прямого контакта с перепакованным. Люди должны понимать, что большинство штаммов КФР работают не так, как штаммы из Бостона. Есть разница, ома. Чёрт возьми, даже контакт их телесных жидкостей с обычными штаммами может не обладать достаточным количеством нановируса для его передачи. Если бы я был спортсменом, я бы не боялся играть с другими инфицированными спортсменами.
- Nephrine
- Но, есть ли способ быть уверенным, что вы имеете дело с обычным штаммом КФР, а не с Бостонским, который распространяется как неконтролируемая зараза? Как случайный парень с улицы может узнать, безопасно ли прикасаться к ли перепакованному или нет?
- Danger Sensei
- Отвечая на ваш вопрос: что, если спортсмен получит заразу, а затем во время игры проявляется другая личность? Вы не можете точно контролировать, когда это произойдёт. А когда появляется альтернативная личность, она может не знать командного плана действий. Таланты и навыки под управлением другой личности могут быть бесполезны для команды. Это станет часом позора, на который будет стыдно смотреть, а такие виды спорта, как городская борьба и боевой байкинг, потенциально опасны как для игрока, так и для его товарищей по команде. Лучше удалить одного игрока, чем потенциально потерять трёх или четырёх звёзд из-за того, что кто-то больше не является самим собой и совершил смертельную ошибку на поле.
- Netcat
- Нельзя обвинять команды в излишней осторожности. От медицинских экспертов поступает много противоречивой информации относительно этого заболевания. Те, кто проповедует спокойствие и утверждают, что эту болезнь нелегко передать, обычно пользуются поддержкой корпораций. Но те, кто имеют здоровый уровень скептицизма, подозревают, что эти «медицинские эксперты» могут просто отрабатывать заданную повестку. Программу, которая служит корпорациям, подавляя панику вокруг генетики и нанотехнологий, минимизирует падение прибыли, вместо того, чтобы заботиться о благосостоянии общества в целом.
- Sunshine
- Краткое примечание: хотя я сказал, что случаи о заболеваниях вирусом подтверждены, помните, что любые существующие тесты на вирус, вызывающий перепакову, по-прежнему могут ошибаться. Визуализированное сканирование мозга выявляют неврологические рубцы, которые оставляет этот нановирус, но они по-прежнему дают ложноположительные результаты примерно в сорока пяти процентах случаев. Анализы крови более точны, чем сканирование изображений, но лабораториям требуется шесть недель, чтобы проанализировать наниты в крови, чтобы определить, содержат ли они вирус КФР и определить конкретный штамм. Анализы крови также оказываются намного более дорогостоящими, поэтому большинство по-прежнему предпочитают использовать менее точное сканирование. Корпорации прилагают все усилия, чтобы

уменьшить количество неточностей в своих тестах, но этого всё ещё недостаточно, чтобы помешать разрушить всю карьеру спортсмена из-за неточного результата теста.

- The Smiling Bandit

- Что ж, мальчики и девочки, похоже, спортсменам пора вернуться к старому проверенному методу повышения результатов: допингу.
- Slamm-0!

- В частности, в спорте, который наносит серьёзный физический ущерб организму спортсмена за его карьеру, включая многочисленные сотрясения мозга, будет трудно отличить дегенеративные последствия хронической травматической энцефалопатии от рубцов, вызванных этим неприятным нановирусом. Это могло быть одной из многих причин неправильной диагностики.
- Butch

- Бинго. Это и то, что наука, имеющая дело с жертвами КФР, всё ещё находятся в зачаточном состоянии, ведут к тому, что неточные результаты тестов будут нормой.
- The Smiling Bandit

- Хотя все спортивные команды, допускающие кибернетические улучшения, пострадали из-за этой вспышки, те команды, что базируются в Бостоне, продолжают страдать от последствий карантина. В частности, Рэд Сокс пришлось заменить всю команду. Они по-прежнему играют своими игроками замены, с низкой результативностью, но они страдают от клейма выходцев из Бостона, ассоциируясь с карантинной зоной. Многие соперники и фанаты видят в них высокий риск распространения инфекции (заражение, которое, по общему мнению, может передаваться при прямом контакте), а некоторые отказываются играть с ними, предпочитая вместо этого получать штрафы. И даже когда появляется Ред Сокс или другая бостонская команда, болельщики относятся к ним так же плохо, как если бы они были «радужным драконом»[2], забрасывая бутылками и другим мусором с трибун. Игры часто откладываются, поскольку правоохранительные органы наводят порядок на трибунах. Неудивительно, что многие звезды бостонских команд хотят, чтобы их обменяли, надеясь, что таланты перевесят предубеждения.
- Icarus

Несмотря на заверения команд и спортивных лиг в том, что эти соревнования безопасны для зрителей и гарантии, что в командах нет КФР, физическая посещаемость игр упала примерно на двадцать пять процентов. Этим командам оказалось сложно поколебать впечатления от телесъёмок, сделанных в Бостоне, и преодолеть страх того, что ещё одно облако нанитов может обрушиться на них во время игры. Из-за потери посещаемости, снижения доходов от ставок и утекания талантов многие команды терпят финансовые убытки. По крайней мере, три команды городской борьбы и четыре команды боевого байкинга изо всех сил пытаются оплатить счета. Ходят слухи, что эти проблемные команды могут быть проданы и переведены на другие рынки. Эти фабрики слухов создают для бегущих прибыльные возможности для работы: от Джонсонов, стремящихся определить условия продажи команд, до тех, кто помогает принять решение о том, какой рынок станет их новым домом. И благодаря потере звёздных спортсменов, таких как звездный защитник Трент Уинстед из «Денвер Бронкос», будущего обитателя Зала Славы, полузащитник Фелисия Эскивел из «Сакраменто Чарджерс», хэви райдер «Атлантских Мясников» Бруно Фиттс, тандербайкер Кариса Тарп из «Техас Рэттлерс», центровой Мико Набуто из «Лос-Анджелес Лейкерс» и закрывающий питчер Хавьер Мендес из «Сан-Диего Ягуарс», многие команды либо резко упали в рейтинге, либо спустились с ключевых позиций в предсезонных опросах.

- Поверьте, от этой паники из-за КФР страдают не только игроки или команды. Многие в Лас-Вегасе теряют из-за этого целые состояния. Победы начинают приносить большие прибыли, в то время как проигрыши начинают разочаровывать подавляющее большинство фанатов и стоят им кучу денег. Неустойчивость прогнозов и большие ставки резко увеличили количество поездок в пустыню в один конец. Если, конечно, вы понимаете, о чём я.
- Balladeer

- Для тех, кому интересно, слухи предполагают, что Бостонские Горлорезы, Чикагские Разрушители и Болты Лос-Анджелеса, команды городской борьбы, столкнувшиеся с серьезными финансовыми проблемами, надеются, что их продадут, если удастся найти покупателя. Клубы боевого байкинга в шатком положении – Сабли Лос-Анджелеса, Кливлендские Командос, ДеКе Сюрикены и Нью-Йоркские Мародёры.
- Slamm-0!

- Только не Горлорезы! Обожаю эту команду! Они не могут уйти!
- /dev/girl

- Судейская коллегия баскетбольной лиги заняла довольно спорную позицию по этому поводу и только что наложила мораторий на приход новых игроков с аугментациями в лигу. Они ужесточают запрет для нынешних игроков на приобретение новых улучшений. До тех пор, пока не будет гарантировано лечение от этой болезни, лига не хочет вводить новые аугментации для своих игроков.
- Slamm-0!

- Паранойя долго не продлится. Другие профессиональные лиги на схожие ограничение в аугментации не пойдут, ведь это снизит заоблачные результаты в этих играх. В баскетболе зрители привыкли видеть более 150 очков за игру. Если вернуть эти оценки туда, где они были до аугментаций, вы потеряете много зрителей. Аугментация профессиональных игроков – это тот джин, который вы уже не можете вернуть в бутылку. На данный момент, если у игрока проявляются признаки болезни, всё, что команда может сделать, это уволить и забыть о нём.
- Pistons

- К сожалению, я вижу, что вирус КФР продолжает распространяться среди профессиональных спортсменов

2 iridescent dragon. Что имеет в виду, я не знаю, радужный дракон встречается и даже дрался с Келедиром, но вроде как ничем особенно злобным не отметился.

без каких-либо заметных признаков замедления. Соблазн больших денег является для них слишком большим стимулом, так что спортсмены пытаются сделать всё возможное, чтобы заставить своё тело играть на самом высоком уровне, гарантируя, что КФР на какое-то время останется главной и единственной головной болью для этих команд.

- Glitch

Не только профессиональные спортсмены чувствуют давление КФР. Звёзды СМИ, особенно тридео, также сталкиваются с новыми волнами внесения в чёрный список. Их генетические улучшения и нанотехнологии (обычно) направлены не на производительность, а на то, чтобы выглядеть и чувствовать себя вечно молодыми, что жизненно важно перед трид-камерами, кроме того, для привлечения внимания камер звёзды пойдут на любые трюки, в том числе технологические. Сплетни гудят о том, были ли мега-звезды тридео, такие как Джонни Лео, Рен Канеширо, Май Хирата, Адина Хольцман и Мэтт Каваками, поражены этой болезнью после недавнего генетического лечения. Таблоиды сверх меры платят папарацци, чтобы они заполучили тридео доказательства новых перепаковок. В некоторых случаях эти «доказательства» поддельны, ставя под угрозу карьеру невиновного актера. Такие необоснованные слухи вызвали проблемы на съёмках, когда коллеги по фильму и даже сценические бригады отказывались работать с предполагаемыми перепакованными. По крайней мере, четыре крупных самоубийства знаменитостей за последний год связаны с обвинениями в перепаковке.

Эти дикие слухи опорочили репутацию почти трёх десятков знаменитостей, которым грозит разрыв контрактов и снятие с ролей. Ну а студии потеряли миллионы ньюйен из-за дорогостоящих задержек. Не помогло и то, что 8 месяцев назад перепакованная личность проявилась, когда главный актер Кейси Макнамара снимал сцену боя для своего последнего блокбастера «Тени забвения». Не зная, что всё это был спектакль, проявившаяся новая искусственная личность набросилась на «врагов», начав калечить дубинкой коллег Макнамары. В результате драки трое коллег Эндрюса получили серьезные травмы, а один погиб. В сочетании с несчастными случаями с участием дублеров-каскадеров, эти инциденты только подлили масла в огонь убеждения, что перепакованным не место на съёмочной площадке, а генная терапия и нанотехнологии – не лучший способ выглядеть вечно молодым. Многие звезды начинают возвращаться к традиционным методам пластической хирургии, чтобы бороться со старением.

Ущерб, нанесённый КФР известным лицам, не остановился на студиях и актерском таланте. Клиники Эво Красная Звезда сильно пострадали за последние три месяца, когда десяток их клиентов, в том числе знаменитости Алисия Кули и Маркос Гарсия, публично заявили, что получили КФР после лечения в клиниках Красной Звезды. Из-за резкой реакции десять из шестнадцати клиник Эво в Лос-Анджелесе были вынуждены закрыться. Я ожидаю, что оставшиеся шесть клиник закроются в следующие пару месяцев, если только общественность не успокоится из-за их страха по поводу этой болезни и из-за опасений, что эти клиники продолжают её распространять.

- Хоризон и Арес Глобал Интертеймент пользуются нынешней атмосферой, клевеща друг на друга, распространяя слухи о «инфицированном статусе» актеров как сплетни для бульварных новостей сети. К несчастью для Ареса, Хоризон мастерски владеет связями с общественностью и политтехнологиями, так что Арес в конечном итоге проиграет. Арес связан с почти тремя четвертями производства в Лос-Анджелесе, на которые негативно повлияли эти слухи. А те немногие, что связаны с Хоризон, были закрыты всего на неделю или две, в отличие от производства Ареса, которое закрывали в среднем на четыре-шесть недель.
- Dr. Spin
- Ирония в том, что от контактов в медийном мире я неоднократно слышу, что некоторым знаменитостям лучше быть перепакованными. По мнению моих собеседников, перепакованные личности были далеки от уровня тупой примадонны, которыми склонны быть оригиналы, так что в окружении этих актеров есть люди, которые действительно с нетерпением ждут появления их альтернативной личности. Каком же нужно быть уёбком, чтобы окружающие хотели твоей перезаписи?
- Kat o' Nine Tales
- Пострадали не только клиники Красной Звезды. Генетикью, у которой было шесть клиник в Лос-Анджелесе, также была вынуждена закрыть свои клиники, когда стало известно, что восемь их пациентов заболели КФР. И давайте проясним; эти корпорации решили закрыть эти клиники не потому, что теряли огромные суммы денег. Они были отключены, когда толпы, состоящие из нескольких сотен металюдей, ворвались в клиники и сожгли их дотла. И не только генные и нанотехнологические клиники, принадлежащие мегакорпорациям, становятся мишенью. Богатые частные клиники, управляемые элитными голливудскими докторами, также страдают от заражения своей клиентуры. Восемь частных клиник в районе Лос-Анджелеса также закрылись, так что ещё работающие нанимают дополнительную охрану. Эта неуправляемая толпа – настоящее испытание для несчастных бегущих.
- Butch
- По Лос-Анджелесу ходят слухи о новой местной группе поддержки, которая формируется в связи с появлением новых больных. Эта группа называет себя «Новые Жизни» и, как говорят на улицах, состоит из перепакованных, поддерживающих друг друга. Безопасность, анонимность и всё такое. Эти перепакованные пытаются принять свою двойственную жизнь и примирить все личности в своей голове. Они также работают над тем, чтобы научить общество терпимости к новым членам. На данный момент их около двадцать пять металюдей, но будет больше. Никто не знает, кто их лидер. По понятным причинам они не стремятся к публичности. Кто знает, приживется ли это движение, как «Матери металюдей» или «Комитет по правам гулей», или оно исчезнет из-за страха и нетерпимости, которые в настоящее время распространены на улицах, но это то, о чем нужно знать и следить, особенно если мы видим, что похожие

## ДОПОЛНЕНИЕ ПО МАНХЕТТЕНУ

### ТОПИКСТАРТЕР: THE SMILING BANDIT

В моей предыдущей статье, Stolen Souls, я много говорил об экспертах в Манхэттене, где работали над вирусом КФР. За прошедшее время произошли события, которыми я хотел поделиться с вами. Хотите найти людей, занимающихся передовыми исследованиями в этой области? Даже умерев эти парни могли оставить массу полезных материалов.

### НАДИН РЕЙНХАРД (АДВАНСЕД ФРОНТИР КИБЕРНЕТИКС, САЙДЕР-КРУПП)

Доктор Надин Рейнхард работала над киберимплантом «стабилизатора мозговых волн» для Адвансед Фронтир Кибернетикс и добилась значительных успехов. С тех пор как она исчезла, ходят слухи, что она и ее семья были успешно похищены из ШэдоуСи[1]. Она может работать под новым псевдонимом в Ренраку, но её текущее местонахождение и новая личность неизвестны. Сайдер-Крупп назначила постоянную награду в размере 150,000 ньюйен за безопасное возвращение Рейнхард и её семьи.

### АЛЕКСАНДРА СОСА (МАЙНДСТОРМ НЕЙРОТЕХНОЛОДЖИС, НЕОНЭТ)

Резкий и внезапный выход на пенсию, причудливый конец звёздной карьеры. Некоторые из её ближайших коллег указали, что она была очень потрясена, когда вышла на пенсию. Кроме того, на ШэдоуСи ходят разговоры о том, что Соса наняла бегущих, чтобы они взломали базы данных Майндсторма и НеоНЭТ, чтобы удалить последние шесть месяцев своих исследований. Насколько мне известно, ни одно из её исследований не пережило этой чистки. Пока что Соса отказывается говорить о том, что она обнаружила. Невозможно не скоррелировать дату её выхода на пенсию и ситуацию в Бостоне, которая началась спустя всего двадцать четыре часа. Я слышал, что НеоНЭТ хочет восстановить её исследования любыми средствами, в то время как другие корпорации всё ещё пытаются похитить её, чтобы получить эти секреты напрямую. Эти мегакорпорации выставляют награды в ШэдоуСи и других датахейвенах в диапазоне от 125,000 (НеоНЭТ) до 250,000 ньюйен (Сайдер-Крупп) за данные исследований Сосы.

### МАЙКЛ ХАББАРД (МАЙНДСТОРМ НЕЙРОТЕХНОЛОДЖИС, НЕОНЭТ)

Судя по всему, НеоНЭТ недостаточно быстро вывезла Майкла Хаббарда из Манхэттена. Хаббард – исследователь, которого они первоначально извлекли из Сиавасэ. Тело Хаббарда было обнаружено 30 апреля 2076 года в Терминальной Z-зоне. Официально ответственность за его смерть возложили на неоанархические банды, живущие в Терминальной Z-зоне, хотя большинство из них не особо верит в эту паршивую историю, созданную для прикрытия. Также было обнаружено, что все файлы, относящиеся к работе, которую Хаббард проделал для Майндсторм, были украдены и, предположительно, переданы Сиавасэ. НеоНЭТ хочет, чтобы эти данные вернулись, а информация, которой располагает Сиавасэ, была повреждена или уничтожена. Она объявила о награде в 75,000 ньюйен для команды бегущих, что выполнят эту задачу.

### СТИВЕН КЕЛЛИ (КОМПЛЕКСНЫЕ РЕШЕНИЯ АРЕС)

Ещё один покойный исследователь в этом списке: Стивен Келли из Комплексных Решений Арес. Я не упоминал о Келли в предыдущем файле, так как он не появлялся на моем радаре до своей смерти. Не так уж многие в Странствующем Рыцаре были разоблачены, как перепакованные. Что ж, Келли был этому причиной, поскольку он отвечал за проверку и установку любых аугментаций, которые получали копы Странствующего Рыцаря, а также выявление и изоляцию полицейских, которые приобрели «несанкционированное оборудование» и подверглись воздействию вируса КФР. Ему также было поручено хранить в тайне каждый случай заражения, чтобы не вызывать панику. Всего на улицах Нью-Йорка Келли заразил семьдесят пять копов Странствующего Рыцаря. Келли был убит во время неудачной попытки эвакуации 8 января 2077 года. Многие участники ШэдоуСи полагают, что бегущие, работающие на Одинокую Звезду, провалили извлечение.

### ТИАНА ФЕЙБРЕН (ХОРИЗОН)

Доктор Тиана Фэйрберн работала в реабилитационном психиатрическом центре Хоризон на острове Уорд. Прошлой осенью Фэйрбэрн покинула учреждение в конце смены и так и не добралась до дома Все индикаторы указывают на то, что это не было типичным похищением мегакорпорации. Вместо этого в ШэдоуСи предполагают, что это могла быть работа группы перепакованных. Когда дело дошло до работы с перепакованными, у Фэйрбэрна была не самая лучшая репутация; в своих исследованиях она часто использовала сомнительные и/или неэтичные методы. Фэйрбэрн была не против намеренного заражения вирусом КФР, чтобы у неё был постоянный поток новых пациентов для исследований. Это исчезновение вполне могло быть актом мести. В противном случае это могло означать, что эти перепакованные хотели, чтобы Фэрбэрн использовалась для какой-то другой цели. Хоризон заинтересован в том, чтобы вернуть Тиану Фэйрберн и узнать, почему её забрали, и предлагает вознаграждение в размере 100,000 ньюйен за её безопасное возвращение. Хоризон также выплатит награду в размере 30,000 ньюйен за подтверждение смерти Фэйрберн, если её убили перепакованные.

### ДЖУЛИАН БОРОДИН (ЭВО)

Доктор Джулиан Бородин был одним из самых опытных исследователей Эво в манхэттенской клинике Красной Звезды. Он возглавлял команду по изучению КФР. Ближе к концу года Бородин исчез. Хотя он был похищен, его семья – нет. И Эво, и его семья не прекращают поиски. Внутреннее расследование предполагает, что за исчезновение Бородина могла быть ответственна КТМ, но его текущее местонахождение неизвестно. У Эво есть награда в 200,000 ньюйен за успешное возвращение Бородина, семья Бородина также предлагает 50,000.

1 Сиэтлский датахейвен и, в некотором роде, конкурент Джекпоинта.

группы появятся в будущем в других местах.

- Bull

Вирус КФР также затронул элитный класс, металюдей, занимающих руководящие должности в частном и государственном секторах. Толстые коты хотят оставаться на своём руководящем посту или на своей престижной работе как можно дольше. Эти аристократы, профессиональные политики, генеральные директора мегакорпораций, академические профессора, высшие военные лидеры или другие бизнесмены, ищут рискованные методы лечения в виде генетической терапии и нанотехнологий, рискуя подхватить КФР вместо того, чтобы сделать самое разумное: уйти на пенсию. Навязчивая идея «держаться за должность» заставила многих из отчаявшихся бизнесменов и правительственных чиновников подхватить КФР в процессе лечения, тем самым открыв путь к власти непредсказуемым перепакованным личностям. Некоторые могут найти способы контролировать свои альтернативные личности, но "сожители" большинства вольны действовать в собственных интересах.

Получить точный список всех заражённых КФР руководителей и менеджеров тяжело, поскольку корпорации стараются держать эти случаи в тайне (или, в случае Протей АГ, переходить к крайней строгой изоляции). Во многих случаях корпы принимают быстрые меры, предпочитая предотвращать любой ущерб своему публичному имиджу и внутренним операциям, следя за тем, чтобы проблемы исчезли как можно быстрее (или внедряют их в другие корпорации, превращая в шпионов и двойных агентов). Однако мне удалось получить примерный список инфицированных, который вы можете найти в врезке «Потенциально заражённые КФР корпоративные граждане». Эти люди по-прежнему активны в своих корпорациях, где влияние может защитить их "профилактических мероприятий". Некоторые из имён могут вас удивить и заставить поёжиться, когда вы начнете задумываться, что могут делать перепакованные на таких должностях.

Это становится проблемой для мегакорпораций, поскольку всё больше их элиты обращаются к восстановительным процедурам, чтобы спасти себя от необходимости уходить на пенсию. Без лекарства от КФР существует вероятность того, что произойдет «взрыв» КФР среди высших руководителей корпораций, поскольку у них есть деньги и стремление любыми путями удержаться в креслах, пусть даже ценой потери личности.

Хотя отслеживание неукротимого распространения КФР внутри различных мегакорпораций и других составляющих корпоративного сектора оказалось чрезвычайно трудным, правительственные чиновники являются государственными служащими и постоянно находятся в центре внимания. Их поведение и контакты намного более доступны для публики и СМИ. В последние месяцы в новостях сообщается, что по крайней мере двадцать конгрессменов и сенаторов КАШ и СКАШ могут быть инфицированы вирусом КФР после недавних сеансов генной терапии или нанолечения. За редким исключением, эти политики повсеместно отвергли эти утверждения. В соответствии с законами о конфиденциальности, действующими в этих странах, нет (законных) способов проверки подозрений, если только рассматриваемое лицо добровольно не решит пройти тестирование и поделиться его результатами. Таким образом, им ничто не мешает продолжать служить на своих должностях. Однако, поскольку общественность всё ещё напугана КФР и тем, что это может означать рейтинги всех обвинённых конгрессменов и сенаторов упали до менее чем десяти процентов. Ни один из этих политиков не будет переизбран (если исключить радикальное вмешательство в выборы). Проблема в том, что многим ещё осталось от двух до четырех лет каденции, что даёт возможность любым перепакованным личностям влиять на политику.

- В частности, в СКАШ и КАШ рассматривается закон об обязательном проведении тестов для обвинённых в КФР политиков. Если результат окажется положительным, они вынуждены будут уйти в отставку, так как они «не в здравом уме». Очевидно, что политический класс невзлюбил этот законопроект, но народу нравится. Очень может статься, что у политиков не будет возможности отвертеться от его принятия, иначе они рискуют пролететь на выборах. Однако, есть ещё одно тревожное движение в политическом секторе, которое стремится расширить обязательное тестирование для всех, кто обвиняется (с разумными доказательствами) в заражении. Если тесты окажутся положительными, некоторые части этого законопроекта предполагают, что заражённые будут принудительно помещены в карантин, возможно, в новых концентрационных лагерях. Это движение вызывает вопрос: «Что считать разумным доказательством инфекции, чтобы заставить кого-то пройти тест?» И что ещё более важно, этот закон – один из тех сценариев скользкого пути, где его можно довести до крайнего уровня и злоупотребить с ужасными последствиями. Будем надеяться, что этого не произойдет.
- Kay St. Irregular
- Поговорим о возвращении к охоте на ведьм.
- Pistons
- Поскольку мы говорим о правительствах, что происходит с Нацией Сиу и её политикой открытых границ для случаев, когда речь идет о перепакованных? Есть ли у них проблемы?
- Danger Sensei
- Насколько мне известно, уровень заболеваемости КФР среди местного населения Сиу относительно не изменился, поскольку они пригласили всех заболевших перепакованных приехать в свою страну для лечения. Однако большая проблема заключается в том, что эти иностранцы считают нацию Сиу убежищем и пытаются поселиться там, вместо того, чтобы просто проходить лечение у ведущих нейробиологов. Волны англосов наводняют Сиу. Сказать, что народ Сиу недоволен такой политикой – значит ничего не сказать. За последние шесть месяцев в Шайенне прошли массовые протесты против этой политики, некоторые из которых переросли в насилие. Полиция Сиу арестовала почти

350 протестующих и убила почти тридцать пять. С тех пор, как эта политика была введена в действие, около шестидесяти англосов стали жертвами местной мафии и были жестоко избиты или убиты. Я бы посоветовал Совету Вождей отменить свое решение, прежде чем ситуация не выйдет из-под контроля окончательно.

- Mika

- Беспокойство по поводу перепакованных в Нации Сиу усугубляет тот факт, что с вирусом произошло два несчастных случая: один в комплексе Корпорации Винд Ривер в Шайенне, другая – в военном комплексе Шайенна. Около шестидесяти исследователей и других сотрудников подверглись воздействию вируса КФР, и, если местные пересуды на сходках бегущих подтвердятся, многие из этих исследователей подверглись воздействию как минимум трёх новых штаммов вируса – штаммов, которые могут быть ещё более опасны, чем тот, что мы видели в Бостоне.

- Stone

- Как будто аугментации были когда-либо популярны в Нации Сиу. Шаманы доминируют в культуре и правящем классе Совета Вождей и Совета Старейшин. А им присуще недоверие и презрение к аугментациям как таковым. В самое ближайшее время такие несчастные случаи могут спровоцировать жесткое подавление аугментаций в Нации Сиу во всех формах.

- Lyran

- Вирус КФР – ещё один отличный способ очернить соперника в преддверии выборов. Предвижу следующий сезон предвыборной кампании, когда в рекламных роликах появятся обвинения в том, что соперники-кандидаты являются перепакованными или каким-то образом связаны с ними.

- Kay St. Irregular

- Кстати, Кау, я думал, сенаторы КАШ ограничены четырьмя сроками? Почему они соблазнились использовать генетические методы лечения? Разве они не могут выполнять свою работу без использования этих методов лечения?

- Pistons

- Могли бы, будь они эльфами. Двадцать четыре года могут быть ничем для эльфов, но для всех других металюдей, это солидный срок. Кроме того, в политике доминирует эго. Политики, как и многие знаменитости СМИ, не хотят выглядеть измождёнными; они желают стареть изящно, чтобы “взаимодействовать” с двадцатилетним практикантками. Поверьте, это случается чаще, чем вы думаете.

- Kay St. Irregular

Во многих организациях не только избранные должностные лица помогают распространению вируса КФР. Многие государственные служащие, прошедшие генную терапию и имеющие нанотехнологические имплантаты, не хотят отказываться от своих скромных должностей. Есть также вопрос о политических назначенцах, которые при правильных связях могут сохранять свою власть в течение десятилетий. И это, не принимая во внимание пожизненные кресла, такие как Совет Старейшин Нации Сиу и даже Верховный Суд СКАШ. В последние два месяца многие СМИ предполагают, что судья Амелия Фишер из Верховного суда СКАШ прошла генетическую терапию для решения определённых проблем со здоровьем, связанных с сердечным заболеванием. Судья Фишер, 93 года, находится на сорок третьем году работы в суде, и прохождение такой процедуры повысило вероятность того, что сейчас в Верховном суде СКАШ сидит перепакованный, выносящий решения, которые могут влиять на СКАШ несколько поколений. Пока что Фишер отвергает такие обвинения, утверждая, что её заболевание лечилось не генетическими методами, а магией. Поскольку Фишер не представила никаких доказательств в поддержку своих заявлений, многие требуют её отставки. Кстати, она также не вызвалась пройти тестирование. Это не только усиливает призывы к внесению изменений в закон о конфиденциальности, но и заставляет задуматься об остальной части судебной системы СКАШ. Многие судьи в судах низовой инстанции также занимают свои должности на протяжении десятилетий, а технологии, позволяющие укрепить здоровье, по-прежнему остаются для них столь же привлекательными, как и для судьи Верховного Суда. Каждый судья, который пытается продлить своё пребывание в должности с помощью искусственных средств, потенциально может стать «перепакованным» в будущем.

- Возвращаясь к теме Нации Сиу, старейшина Акак из криков[3] скончался 29 марта от осложнений, связанных с КФР. С того времени ещё два старейшины, похоже, страдают от симптомов КФР, Вакана и Роутага. Похоже, кто-то пытается вмешаться в политику Сиу и изменить состав Совета Старейшин.

- Stone

- Если элита нашего мира настолько восприимчива к КФР из-за своего высокомерия, как вы думаете, сколько времени пройдет, прежде чем эта зараза попадёт в Корпоративный Суд? Или она уже там есть?

- Frosty

События, связанные с вирусом КФР, нанесли серьезный финансовый ущерб корпорациям или их дочерним компаниям, которые занимаются генной или нанотехнологической продукцией. Акции независимых корпораций или дочерних компаний упали в среднем на семьдесят процентов, при этом некоторые из них находятся чуть выше статуса бросовых. Большинство бегущих не обращает внимания на такое резкое падение стоимости, а зря. Токсичная финансовая атмосфера заставит большинство корпораций придержать выпуск передовых технологий, особенно если они опасаются, что покупатели побоятся их купить. Исследование и разработка обходится в сотни миллионов ньюйен, поэтому выпускаемые ими технологии будут ограничены методами лечения и технологиями, у которых уже

3 Крики (от англ. Creek, «ручей», самоназвание маскоги (в русскоязычных текстах часто встречается неверная транскрипция «мускоги»))— индейский народ, проживавший в доколониальный период на юго-востоке США (несколько общин проживают и теперь).

## ПОТЕНЦИАЛЬНО ЗАРАЖЁННЫЕ КФР КОРПОРАТИВНЫЕ ГРАЖДАНЕ

### ТОПИКСТАРТЕР: THE SMILING BANDIT

Перечисленные ниже влиятельные бизнесмены публично демонстрируют необычные причуды, которые стали заметны за последние восемь-двенадцать месяцев, когда КФР стало гораздо более распространённым. Симптомы некоторых похожи на симптомы КФР, в то время как странности других могут быть объяснены вполне буднично – изменениями в семейной жизни, крайней усталостью (в конце концов, эти специалисты, как правило, являются маниакальными трудоголиками), безобидными заболеваниями или психическими расстройствами, ложными слухами и клеветой со стороны многочисленных соперников. Могут быть и другие, более зловещие объяснения – от слияния с духами насекомых, до поглощения шедимами.

Не следует относиться к этому как к достоверному списку или чему-то вроде того, а скорее, как к способу быть в курсе главных дел корпоратов, которые могут находиться у власти, и понять, как вирус КФР может распространяться внутри этих корп. Чем больше мы узнаем об этих перепакованных, тем лучше я буду себя чувствовать. И я чувствую, что пока вирус КФР не будет окончательно устранён, этот список будет только расти. Конечно, мы также не должны забывать об одном из нас, который может быть столь же опасен, как и все в этом списке, если не больше: Fastjack/Search, который остается заражённым по сей день.

#### АРЕС

Трой Карпентер, вице-президент Арес Глобал Интертеймент

#### АЦТЕХНОЛОДЖИ

Габриэль Сандовал, нейрохирург, Генетикью
Дж. Дж. Харвин младший, Совет директоров Ацтехнолоджи

#### ЭВО

Чкалов Андреевич, старший генетик, Пенсодайн
Леся Олеговна, генетик, Пенсодин
Влада Григорьевна, Финансовый директор, Пенсодин
Кайто Исикава, компьютерный инженер, Пенсодин
Егоров Леонидович, директор по маркетингу, Пенсодин
Тацуя Ямасаки, главный операционный директор, Ксиао Технолоджис

#### ХОРИЗОН

Там Рейес, вице-президент, Сингулярити

#### МИЦУШИМА

Полковник Такуми Нагата, Петровски Секьюрити
Хина Дои, менеджер по обеспечению качества, Мичи Геймс
Рина Такеда, вице-президент, Блэк Лотус Софтвэре
Дайсуке Огата, старший программист, КТМ

#### МОНОБИ ИНТЕРНЕЙШНЛ

Дзиро Уэно, нейрохирург, Ген-Дизайн
Кирсти МакГрори, генетик, Моноби Интернейшнл
Фернандо Фонсека, ведущий генетик, Моноби Интернейшнл

#### НЕОНЭТ

Эмма Портер, представитель НеоНЭТ, Консорциум развития Манхеттена
Сварадж Вергезе, член Совета директоров НеоНЭТ
Натаниал Бейкер, старший вице-президент, ДРД Индастрис
Анжела Вон, исследователь аналитического центра Т99
Мелисса Барлоу, научный сотрудник Трансис Нейронет
Изабель Хаген, компьютерный инженер, Вольфварел

#### ПРОТЕЙ АГ

Протей находится в состоянии изоляции, так что от корпорации и её сотрудников поступает очень мало информации. Невозможно узнать, сколько рабочих может быть заражено.

#### РЕНРАКУ

Шиори Тачибана, нейрохирург, Генекрафт
Чоко Вакахиса, генеральный директор Генекрафт

#### САЙДЕР-КРУПП

Вера Марквардт, корпоративный поверенный Сайдер-Крупп, Манхэттен
Йохим Бухгольц, агент-следователь, Интервизион

#### СИАВАСЭ

Каэде Маки, старший менеджер отдела, Сиавасэ Биотех
Каташи Кимура, ведущий исследователь, Сиавасэ Биотех

#### ЮНИВЁРСАЛ ОМНИТЕХ

Аурелиано Негрини, старший вице-президент
Исеул Сонг, операционный директор Дельта Клиник
Мэддокс Гарденер, младший вице-президент Ингерсол и Беркли
Гамильтон Граймс, генеральный директор, Юниверсал Омнитех

#### УСИН

Сюэ Ма, генеральный директор Истерн Электроникс

приняты рынком. Это определённо повлияет на бегущих, которые хотят серьезно обновить своё тело с помощью новейшей техники. С другой стороны, Джонсон может заказать бегущим рабочие модели любой технологии, которая ему интересна, вместо того, чтобы довольствоваться неполными прототипами или данными исследований. Так что, когда новейшие технологии фактически появятся на рынке, у конкурирующих корпораций будут аналогичные, более дешёвые продукты, готовые к выпуску в течение нескольких недель после выпуска оригинала. Такое разнообразие продуктов всегда лучше для потребителя (и для бегущего в тени).

Финансовая нестабильность внутри корпораций также означает реструктуризацию, чтобы справиться с огромными финансовыми потерями. Многие ключевые метачеловеческие активы были выведены из эксплуатации, особенно у независимых корпораций, таких как Юниверсал Омнитех и Моноби Интернейшнл. Эти увольнения выглядят как золотая жила для корпораций, стремящихся забрать активы у своих конкурентов, но это не так. Большинство исследователей связаны соглашениями об отказе от конкуренции, поэтому Джонсонам всё равно нужно будет похитить их и дать им новые личности. Зато, многие из уволенных сотрудников больше не будут отсиживаться в охраняемых объектах корпораций или в аркологиях; они будут переселены в менее безопасное место, что упростит охоту.

Чего бегущие могут ожидать на уровне улиц? При паранойе по поводу того, что клиенты могут заразить друг друга, многие рестораны, клубы и другие развлекательные заведения вводят политику «без кибервэра и аугментаций». Многие злачные заведения устанавливают новые меры безопасности, чтобы сканировать клиентов на предмет имплантов. Многие утверждают, что такие устройства будут обнаруживать только аугментации, которые не могут заразить вирусом КФР метачеловека, такие как базовые киберконечности, вероятно, пропуская более мелкие, труднообнаружимые аугментации, которые с большей вероятностью подвержены нановирусу.

Это часть следующей проблемы для бегущих: дресс-код. Если заведения в районах, особенно сильно пораженных паранойей насчёт КФР, видят, что вы каким-то образом аугментированы, они посчитают, что есть реальный шанс, что у вас могут быть другие улучшения, которые сделали вас уязвимыми для болезни, и могут отказать вам в обслуживании. Вам не будут рады в ресторанах, не говоря уже об их личных комнатах, предназначенных для VIP-персон. Обычно бегущие могут встретиться с Джонсоном, подкупив охрану, но иногда служба безопасности может откажется от взятки. Иногда вам придётся позволить неаугментированным членам вашей команды говорить за вас, пока вы ждете снаружи. Это может быть полезно, поскольку многие Джонсоны так же предвзято относятся к бегущим с аугментациями, как и всё остальное общество. Были случаи, когда Джонсон отказывал в контракте, даже если имеющиеся у команды аугментации не представляют реальной угрозы. Для многих Джонсонов риск заражения не стоит потенциальной выгоды. Перед встречей всегда полезно спросить, как Джонсон относится к аугментированным; это может уберечь вас от потери времени и работы.

Джонсоны и вышибалы – не единственные, кто не любит бегущих с аугментациями. В последнее время правоохранительным органам достаточно малейшего повода, чтобы остановить и обыскивать тех, кто аугментирован. Даже если это незаконно в данной местности, раппорт вида «субъект вёл себя необычно, и мне нужно было проверить, может ли он быть заражён КФР», как правило, сможет защитить копов от проблем с начальством, особенно если в районе есть проблема с КФР. Чёрт, иногда они даже получают повышение за то, что заботятся о благе общества. И когда бегущий недееспособен, если он травмирован и имеет контракт с ДокФургоном (или другим поставщиком медицинских услуг), медики могут отказаться обслуживать бегущих с аугментациями. Конечно, они будут уволены на месте за то, что заставили ДокФургон и другие подобные службы нарушить их условия обслуживания, но это мало утешит бегущего, истекшего кровью в ожидании помощи.

Похоже, что на улицах развивается совершенно новое явление: новый поликлуб, называющий себя «Пуристы». Этот поликлуб категорически против большинства форм аугментации. Если вы не потеряли руку или ногу в результате несчастного случая или иного увечья, они считают вас ходячей мерзостью. Для них вы являетесь примером «плохой науки» или «науки ради прибыли», которая используется для «противодействия естественному отбору». Для Пуристов чрезмерное использование этих аугментаций гарантирует, что те, у кого самые слабые гены, всё ещё могут конкурировать и выжить. Некоторые Пуристы довольствуются тем, что просто проповедуют по углам и раздают брошюры, распространяя свои убеждениях. Другие же гораздо более агрессивны. В прошлом году они атаковали почти четыреста металюдей по всей Северной Америке. Эта группа нацелена не только на металюдей, но и на всех с очевидными аугментациями, включая людей (опровергая основную теорию о том, что за этим движением стоят Гуманисты или Нация Людей). Эта группа расширяется так же быстро, как распространяется вирус КФР, так что в большинстве крупных разрастаний ежедневно появляются их отделения. Если вы аугментированны и ещё не сталкивались с этими парнями, будьте осторожны. Скорее всего, вы это сделаете.

- Да, я слышал об этих парнях. Некоторые из их членов утверждают, что КФР – это наше наказание после великой гражданской войны драконов. Другие говорят, что это заговор Корпоративного суда для использования какой-то причудливой новой техники контроля над населением. Они реально чокнутые ублюдки. По возможности лучше держаться подальше от них.
- Snopes

В то время как одни бегущие всё ещё желают приобрести новое оборудование, в частности, гено- и нанотех, другие избегают даже безопасного кибер- и

биовэра. В последние месяцы в различных клиниках по имплантации произошел всплеск краж, но берут не для совершенно новый кибервэр, а детали и компоненты для более старых моделей, чтобы они оставались работоспособными дольше. Существует множество суеверий и непонимания того, как передаётся КФР, но неразбериха делает многих дельцов чёрного рынка весьма богатыми. Базовые сменные компоненты для кибервэра, которые раньше стоили пятьдесят ньюйен, теперь продаются на черном рынке по двести, в то и дороже. Уличные доки и фиксеры стремятся нажиться на этой ситуации, в том числе пытаются вытащить всё, что только могут, из пришедшего в негодность кибервэра. Группы, которые работают с большим количеством бывшего в употреблении кибервэра, например Таманы, получают огромную прибыль от тех, кто ищет более безопасную альтернативу существующим моделям на улицах.

Некоторые пытаются найти более старые модели биовэра, созданные до появления вируса КФР, хотя такие изделия встречаются редко. По моему профессиональному мнению, я не могу сказать, что безопаснее: имплантировать биовэр по истечении срока его годности или пройти процедуру, которая подвергает вас риску заражения КФР. Некоторые сумасшедшие болваны думают, что риск того стоит.

Кстати о авантюристах, есть кое-кто в тени предлагает поддельные лекарства и даже «прививки» от КФР. Я знаю, что большинство из здешних жителей достаточно умны, чтобы не принимать «лекарство» в двести ньюйен из багажника чьего-то фургона, но не всем так везёт с головой. Во многих случаях эти «лекарства» и «вакцины» представляют собой наниты, которые содержат вирус, воздействующий на личности КФР и делая их более нестабильными или ускоряющие процесс перезаписи носителя. В других случаях жертвы получают дополнительные личности от инъекций, что ещё больше ухудшает их состояние. Многие из инъекций вызывают КФР у тех, кто изначально не болел.

В тени много ублюдков и я напоминаю всем, что в настоящее время нет надёжного способа остановить развитие КФР, не говоря уже о лечении. Любой, кто обещает это сделать, пытается забрать ваши деньги. Всё, что я могу сказать, чаммеры, это будьте осторожны, относитесь к любым новостям, которые вы, возможно, слышали о Бостоне или о распространении вируса КФР, с недоверием и остерегаться этих чёртовых Пуристов.

## ЕСТЬ ТУННЕЛЬ, НО СВЕТА НЕ ВИДАТЬ

**ТОПИКСТАРТЕР: BUTCH**

**<Приватный чат начался 1140 часов, 12.07.2077. Приглашенные Джекпоинтеры/посетители: Butch, Bull, Netcat, The Smiling Bandit, KAM, Nephrine>**

Не могу добавить достаточно уточнений к тому, что я собираюсь сказать. Это не свет в конце туннеля. Ну хоть туннель, а не стена. Не то, чтобы показался просвет, но сейчас нам лучше, чем несколько недель назад. Не волнуйтесь, читая это, потому что я скажу не то, что вы все ожидаете.

Перейдем к сути: возможно, я обнаружил начало лечения.

Оно будет полезно только для малого количества случаев, и даже тогда потенциальное лечение чрезвычайно рискованно, но в идеальных обстоятельствах теоретически может предотвратить полный контроль сознания фрагментами личности КФР. Тем не менее, я не хочу, чтобы этот метод распространялся как лесной пожар и давал ложные надежды. О лечении КФР и без того ходит масса слухов и историй о чудесных исцелениях, к которым я не хочу быть причастным. Я презираю ложные надежды и не буду нести ответственность за то, что они кого-то обманули. В ближайшее время лекарства или лечения для каждого штампа КФР не предвидится. Не стоит переоценивать – перепакованные и без того отличаются хрупким и нестабильным психическим состоянием, так что ложные слухи могут стать последней каплей, толкающей на самоубийство. Метод следует распространить среди тех, кому он может помочь, но, пожалуйста, будьте осторожны с тем, кому вы говорите. Надеюсь, я ясно выразился. Теперь о хорошем.

## РАСКАЯНЬЕ ПОКУПАТЕЛЯ

Все мы знаем о феномене ксеноразумного ИИ – искусственного интеллекта, который принимает странные формы, чуждые метачеловечеству, а поэтому не способен к нашей форме общения. Похоже, что по крайней мере один из этих ксеноразумных использовался для создания фрагментов личности, которые появляются в перепакованных. Работая с жертвами КФР для своего исследования, я обнаружил сараримана Ренраку, который сбежал с изолированной базы из-за ложных слухов о том, что у кого-то на улице есть лекарство. Слухи привели его ко мне, и этот факт меня нервирует. Если у кого-то есть информация о происхождении этих слухов, я был бы признателен, если бы вы высказались. До получения чётких результатов лучше хранить всё в тайне, чтобы меня не захватили корпы.

Как бы то ни было, этот джентльмен находился на заключительной стадии КФР, и когда его фрагментарная личность взяла верх, я обнаружил, что познакомился

с сущностью, известной как Фаланга, хотя в то время это имя было мне неизвестно. Он немедленно потребовал уединения и вошел в матрицу через ВР. Это меня очень смутило, так как у него не было средств связи, и пациент не говорил о том, что он техномант. Исследование его инертного тела привело к открытию новой способности перепакованных: некоторые наномашины, доставляющие фрагмент личности, способны формировать матричное устройство, мало чем отличное от имплантированной кибердеки. Пациент, похоже, ничего не знал о таком устройстве и не смог получить к нему доступ, когда узнал о нём. Пока он находился под контролем, он ничего не делал, кроме просмотра Матрицы, не ища какой-либо конкретной информации, просто простаивал на хостах, в сетях, осматривался вокруг и тому подобное. Ничего более. Он отказался от любого общения, онлайн или офлайн. Когда сарариман (имя которого я не буду публиковать, так что не спрашивайте) восстановил контроль, он обезумел и умолял дать лекарство. Излишне говорить, что у меня его не было, но я всегда готов опробовать новые методы на добровольцах. Я неоднократно пытался установить контакт с Фалангой, но с тех пор он говорил только на закодированных языках Матрицы, всегда с одного и того же хоста. Некоторое время попытки диалога терпели неудачу, пока у меня не появилась идея.

Я нанял техноманта, чтобы он составил спрайт, через который мы могли бы поговорить с Фалангой. Netcat, это связано с тем, почему вы были добавлены в этот разговор, поэтому обратите на это внимание. Я не мог связаться с вами (или позволить себе ваши услуги), поэтому мне пришлось искать помощи в этом вопросе. К счастью в тоже время я познакомился с бывшим декером с Восточного побережья, которая переехала в Сиэтл после Погружения и теперь носит имя Respec. В прошлом я уже работал с нею и спросил, не захочет ли она создать спрайта для общения с Фалангой. К моему облегчению, она согласилась. Bull, я отправляю тебе её комкод. Предоставьте пользователю Respec доступ только для этого чата, и она выложит свои заметки.

**[BULL ДОБАВЛЯЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ RESPEC]**

**ТОПИКСТАРТЕР: RESPEC**

Привет. Спасибо, что разрешили мне поучаствовать в переписке. Благодаря репутации я слышала о Джекпоинте и надеюсь соответствовать вашим стандартам. Я не могла думать о шансе проявить себя перед теневой элитой как о лучшем подарке на восемьдесят шестой день рождения. Мой сегодняшний пост будет касаться моих дискуссий с ИИ Фаланга и того, как они могут помочь в лечении по крайней мере одного штамма вируса КФР.

Как было сказано, когда Фаланга контролировало заражённое тело, оно могло разговаривать только путем передачи необработанной информации через Матрицу. Я скомпилировала спрайт, который действовал как переводчик, декодируя необработанные данные на язык, на котором я могла говорить, а затем обратно на язык Фаланги.

Разговор был приятным, но странным, он вращался вокруг стойкого отвращения к своему человеческому телу и сожалениях по поводу участия в программе КФР. ИИ выразило откровенную ненависть к старшим ИИ и, в конце концов, желание найти какой-то способ покинуть тело-носитель. Я нашла это полезной информацией и начала обсуждать, как воплотить это желание в жизнь.

Фаланга считает, если бы существовал способ отделить его разум от тела, оно могло бы навсегда покинуть тело, хотя фактическое извлечение потребовало бы использования узкоспециализированного оборудования, которое, как я полагаю, ещё не создано. Это, очевидно, было проблемой.

Узнав друг о друге всё желаемое Фаланга закончило разговор. Я отключилась, передав свои журналы и заметки Butch. На этом этапе я сделала всё, что могла, надеюсь, это поможет в лечении перепакованных. Это было моей целью – больше, чем деньги, сделать что-то хорошее для людей Шестого мира. КФР искалечило метачеловечество, и, если я смогу хотя бы сыграть эту крошечную роль в спасении всех нас, мне будут более чем достаточно.

Я также хотела бы сказать, что получила здесь важный урок. Носитель Фаланги, если говорить прямо, полный ублюдок. Он был очень дружелюбен и любезен со мной, но как только я ушла, чтобы поработать над спрайтом или расшифровать свои разговоры с Фалангой, Butch рассказал мне, что тот начал говорить о том, насколько я неприятна физически, личностно и т. д. И делал это в очень грубой форме. Шутка о том, что я техномант. А стоило мне вернуться, как он улыбался и вел себя дружелюбно, будто всё было в порядке. Хотя мне приходилось помогать такому придурку, я продолжала исследования. Я усвоила важный урок, а именно: если вы хотите помогать людям, иногда они будут двуличными мразями, которым хочется лицо обглодать.

Но это было бы неправильно.

**[ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ RESPEC ОТКЛЮЧЁН]**

- Выглядит мило, определённо достаточно умна, но ей нужно новое имя. Respec? Уважаемая? В этом даже нет никакого смысла.
- Nephrine
- Respec – это смена характеристик и способностей в матричной RPG. Раньше она была деккером, так что, может быть, это игра. Хотя мне несколько обидно, что Butch попросил помощи у этой новой девушки, а не у меня.
- Netcat
- Respec недорого берёт. Её итоговый счёт был примерно вдвое меньше того, что ты берёшь только за консультацию.
- Butch
- Посмотрите на этот стиль написания эссе, как в колледже. Кто-то нервничает из-за первого поста в Джекпоинте, хах!
- Bull

- Подождите, я правильно прочитал? Она взяла перепакованного в хост?
- КАМ
- КФР не может распространяться в цифровом виде, или заражать наномашинами через Матрицу. В этом не было ничего опасного.
- The Smiling Bandit
- Я только что заметил. ИИ называет себя «это»? Не он или она? Или, черт возьми, даже альтернативное местоимение?
- КАМ
- ИИ (как и все остальные) выбирают местоимение, под которым хотят быть известны. Многие ксеноразумные никак не интересуются полом, поэтому они предпочитают называться так.
- Netcat

## КОРПОРАТИВНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Открытие Respec стало поворотным моментом. Фрагменты личности создаются из комбинации нескольких ИИ. Если бы я мог выяснить, из каких ИИ была создана Фаланга, и найти других жертв КФР, имеющих её фрагменты, возможно, было бы просто убедить их «уйти», так сказать. Собственно говоря, с этого момента исследование и началось. Пожертвования, которые я получил, были более чем весомыми, но даже с учётом того, что они дополняют мой доход как уличного врача, у меня нет ни денег, ни времени для такого рода исследовательских проектов. Я стратегически слил это направление исследований контактам в корпорациях, которые, по моему мнению, будут успешнее остальных, включая НеоНЭТ, Хоризон и Мураи Холдингс, не слишком известную фирму, которая за последние пять лет сделала несколько интересных открытий в нейробиологии, и ждал.

Через несколько месяцев я снова нанял Respec, а также несколько команд бегущих для бега на объекты этих корпораций и извлечения любой информации, которая могла быть получена из моих набросков. Для интересующихся судьбой своих донатов: вы дали деньги фокуснику, одержимому кроссовками двадцатого века, который потратил их на гига-травку, а наши дорогие друзья в корпоративном мире сделали всю тяжёлую работу.

- Работайте умно, а не много.
- Bull

Данные были интересными. Упреждая вопросы о том, почему такой прорыв, о котором я собираюсь рассказать, не получил огласки: он слишком узкоспециализированный. Во многих отношениях КФР создает те же проблемы, что и проблема абстрактного рака. Рак – это не просто одно заболевание, а, скорее, серия штаммов, имеющих один и тот же симптом, а именно неконтролируемый рост клеток, создающий опасные для жизни опухоли. Каждый тип рака нужно лечить по-разному, но проблема заключается в том, что каждый раз, когда находили лечение или лекарство от одного типа, публика ошибочно думала, что рак излечен. В результате они были разочарованы после того, как для пяти штаммов рака требовалось находить пять методов лечения. Медицинское сообщество извлекло уроки из ВИТАС, ВВЧМЧ, а теперь и КФР. Пока мы не найдём лечение по крайней мере для большинства случаев, широкая общественность ничего не узнает и я могу обещать вам, что будет очень нескоро.

Что касается того, к чему привело моё открытие – Фаланга, похоже, является необычным штаммом КФР, но статистически значимым. Таким образом, специализированное лечение точно возможно. Ксеноразумные ИИ, такие как Фаланга, ненавидят человеческое тело, и в большинстве случаев КФР, связанных с ксеноразумным фрагментом, проявляют симптомы, похожие на то, что я наблюдал с Фалангой – замкнутость и желание взаимодействовать только с матричными сущностями, такими как другие ИИ и техноманты. Можно предположить, что другие ИИ, вероятно, разделяют отвращение Фаланги к человеческому телу и сожалеют о выборе носителя. Короче говоря, и если бы у нас были технологии, позволяющие убедить их вернуться восвояси – можно было бы просто поговорить.

Следует поблагодарить Мураи Холдингс, поскольку ключом ко всему этому является их создание, новый тип наномашин, известный как реверсерсы. Очевидно, что это очень рискованно, так как предполагает введение кому-то ещё большего количества наномашин. Однако, если ИИ желает, «прошивка» КФР может быть перезаписана, что позволяет фрагментарной личности выйти из тела, освободив носитель для изначального хозяина. В результате мы сталкиваемся с “переформатированием” частей мозга, которые контролировались наномашинами, но это можно лечить с помощью аугментаций и генной терапии. Даже нано-терапией, если вы хотите рискнуть. Короче говоря, лечение работает так:

- Найдите жертву КФР, которая ещё не была полностью «перезаписана» и проявляет затворничество, подобное Фаланге.
- Установите контакт с фрагментарной личностью через техноманта, который убедит её, что есть способ покинуть тело, предотвратив дальнейшую фрагментацию носителя и вернув ИИ в Матрицу, к чему они, обычно, стремятся. Первостепенное значение имеет подтверждение того, что ИИ на действительно является ксеноразумным, который испытывает отвращение к телу, ну и получение согласия ИИ.
- Как только фрагмент согласился покинуть тело хозяина, техномант использует комплексную форму, которую Respec называет Кориолисом.
- Ввести пациенту реверсер-наномашины. Если более ранние шаги успешны, связь реверсеров

с Матрицей позволит эвакуировать ИИ из тела, оставляя инфицированные части мозга спящими, но не мёртвыми. Если фрагментарная личность не была обработана Кориолисом или она отказывается уходить, реверсеры бесполезны.
- Восстановите функциональность заражённых фрагментов мозга с помощью кибер- или биовэра. Следует тщательно наблюдать пациента до полного выздоровления.

Став достоянием общественности, этот метод вызовет большое недовольство. Можно предположить, что именно поэтому корпоративные исследования натолкнулись на стену и не попали в пресс-релизы и прайсы. Не так давно даже обычные люди расстреливали подозреваемых в техномансии, а некоторые ААА до сих пор платят шестизначные суммы за Пробуждённых подопытных. Кроме того, внедрение наномашин для решения проблемы наномашин на первый взгляд воняет шарлатанством конца двадцатого века: «подобное лечит подобное».

В это может быть трудно поверить, но я успешно вылечил данного пациента. Фаланга превратился в полноценный бестелесный ИИ, а его бывший носитель не сообщал об отключениях и странной активности. Круглосуточное наблюдение показало, что он здоров и действительно вылечен, хотя количество технологий, которые пришлось вживить, чтобы восстановить нормальное функционирование мозга… далеко от идеала. Скажем так: если бы если бы у него было какие-либо аугментации, вполне вероятно, что он умер бы от потери сущности.

Учитывая, что даже если лечение станет достоянием общественности, стоимость необходимого оборудования (реверсеры на данный момент можно найти только в лабораториях наиболее передовых, аффилированных с ААА, биохимических фирм), затраты на восстановление освобождённых частей мозга и тот факт, что он лечит только редкие случаи (у меня нет оснований полагать, что любой фрагмент ИИ, не являющийся ксеноразумным, может быть удалён), данный метод не идеальное средство. Учитывая все обстоятельства я даже не решаюсь назвать это лечением. Сегодня я достиг предела своих текущих исследований, но год назад даже не ожидал, что зайду так далеко, поэтому предоставлю вам всю доступную информацию, а вы сможете решить, стоит ли её распространять на более крупное теневое сообщество. Для начала Respec объяснит детали комплексной формы, которую она разработала.

### [ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ «RESPEC» ВОЗВРАЩАЕТСЯ]

Для не-погружённых мой код выглядит галиматьёй, но я все равно советую показать это другим техномантам. Уверена, что Butch говорил об этом много раз, но он будет работать только с ксеноразумным фрагментами ИИ, и даже тогда это будет звучать дико. Тем не менее, лучше иметь информацию, которая может оказаться бесполезной, чем скрывать информацию, которая может быть ключом ко всему этому.

Чтобы сверстать мои комплексные формы, я мыслю метафорами и образами. Ключевой образ для меня при вёрстке – это, как вы, наверное, догадались по названию, сток, текущий в обратном направлении, нисходящий поток, идущий вверх, временная перемотка назад, инверсия естественного порядок, вещи такого рода. Даже в лучшем случае вы сильно пострадаете от затухания, а поскольку вы работаете с машинами, встроенными в мозг испытуемого, он тоже испытает некоторую боль, так что будьте осторожны.

Соединитесь с фрагментом личности через Матрицу, затем используйте форму на нём. Процесс займёт как минимум несколько дней, поэтому я советую и вам, и пациенту подключиться к оборудованию жизнеобеспечения. Не знаю, что будет, если отключиться в середине процесса, но, вероятно, ничего хорошего.

### [ОШИБКА: ПРИЛОЖЕННЫЙ КОД НЕСОВМЕСТИМ]

Об успехе будет сигнализировать своего рода щелчок, но это займет некоторое время и станет проблемой для вас обоих. Я не знаю, каково это за пределами моей парадигмы, но вы поймёте, когда это произойдет. Как только это будет сделано, лечение можно будет возобновить. Надеюсь, что это было полезно.

### [RESPEC УХОДИТ ПОВТОРНО.]

- Netcat, можешь перевести эту тарабарщину для нас?
- The Smiling Bandit
- Он делает то, что она сказала, во всяком случае теоретически. Нарушает соединение с программным обеспечением и использует резонанс для извлечения фрагментов, которые не могут быть связаны с физическим мозгом. Наниты остаются в теле, но не в разуме. Думаю, для них и предназначены реверсеры. Работа хорошая, но небрежная. Возможно, мне нужно будет найти эту девушку и чему-нибудь её научить.
- Netcat

Следующим шагом, как уже говорилось, является введение наномашин реверсеров. Они пользуются большим спросом и существуют только в виде прототипов. Ни один из моих технических контактов не смог их воспроизвести, даже имеющие доступ полной базе данных о нанитах. Теперь размещаю информацию, которую я смог скопировать из реверсеров до начала лечения.

### [ПРИЛОЖЕНИЕ: «РЕВЕРСЕР» СОДЕРЖИТ КОД НАНО-ПРОИЗВОДСТВА. ФАЙЛ ПРОВЕРЯЕТСЯ НА ВИРУСЫ, ОШИБКИ, ДЕФЕКТЫ, ВРЕДНЫЙ КОД И Т.Д. ОСТАВШЕЕСЯ ВРЕМЯ: 3,7 ЧАСА.]

- Butch должен мне коммлинк, прежний «зажарился», пытаясь открыть этот файл. Мне пришлось ковырять его на исследовательском оборудовании, которое я «освободил» от повседневной работы, и там не наномашины. Невозможно сохранить такой объём данных в микроскопическом устройстве. Фактический процесс такой же простой, как и

любая другая обработка с помощью наномашин: инъекция, много еды и питья, чтобы предоставить материал для работы, вот и всё. Это просто кусок пирога – единственное, что есть в этом процессе.

- Nephrine

- Непрактично, но теоретически специализированная наномашина могла бы хранить такое количество данных. Это вышло бы за рамки коммерческих технологий, но мегакорпы всегда оставляют лучшее для себя. Она должна быть разработана под какой-то новый метод производства. Только так вы можно упаковать столь сложные устройства и оставить место для хранения ИИ и устройства связи с Матрицей.
- KAM

- И какая-то неизвестная фирма вроде Мураи сумела сделать такую симпатичную игрушку? Что-то здесь не так. Может, нужно высунуть щупальца и выяснить, кто дёргает за ниточки. Если бы здесь была /dev/grrl, я уверен, она бы принимала ставки на то, кому это принадлежит. Полагаю, я мог бы занять её место.
- The Smiling Bandit

- Без шуток, Bandit, давай фрагнем этот дрек по-быстрому. Думаю, я мог бы найти другую подсказку. Офис Мураи в Сиэтле – всего лишь дочерняя компания, их главный офис находится в Бостоне. Знаете, в Бостоне с КФР хуже, чем в любом другом месте на каменюке?
- Bull

- Игра началась. Жаль, что мы не можем попасть в локдаун. Может накопали бы интересностей Думаю, нам нужно работать с тем, что у нас есть, и надеяться, что этого будет достаточно.
- The Smiling Bandit

Внедрение наномашин для решения задач с КФР звучит пугающе, и, безусловно, так оно и есть. Как я уже говорил ранее, но не прекращу каждый раз повторять, необходимо, во-первых, чтобы фрагментарная личность принимала лечение, а во-вторых, чтобы Кориолис успешно перенёс её в Матрицу, но хотел бы подчеркнуть, что ИИ абсолютно обязательно должен быть ксеноразумным. Только так. Если окажется, что это «нормальный» ИИ, маскирующийся под ксеноразумного, то фрагментарная личность может просто отказаться от использования реверсеров и заразить её так же, как и любую другую инъекцию наномашин, использовав её для дальнейшего заражения несчастного носителя. Кориолис работает только с ксеноразумными. Respec сообщает, если использовать его на не-ксеноразумном, произойдёт ложное срабатывание, так что мысль «комплексная форма Кориолис сработала, значит ИИ ксеноразумен» – это не просто ошибка, а потенциально катастрофическая ошибка.

Последнее замечание, которое необходимо подчеркнуть. Если в какой-то момент лечение не сработает и реверсеры всё равно будут введены в хозяина, они будут иметь тот же эффект, что и любой другой нановэр, то есть вирус повредит их и использует для дальнейшего распространения КФР.

## ВАМ НЕ НУЖНО ИДТИ ДОМОЙ, НО ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ЗДЕСЬ ОСТАТЬСЯ

Это не спасет никого, кто уже перепаковался. В большинстве случаев. Но если вам повезло (или не повезло) иметь ксено-КФР, надежда ещё есть. Как я сказал в начале этого поста, с КФР нет никаких гарантий. Даже если у вас подходящий штамм, это может не сработать. Но это шаг вперед, начало извилистой тропы, которая, я надеюсь, может выйти из леса. Просто нужно найти путь и убедиться, что мы оставили позади хлебные крошки.

У нас есть возможности для потенциального расследования. То, для чего мы можем нанять бегущих, вещи, которые мы можем исследовать сами или сложить как пазл. Есть надежда, что проблема разрешима. У нас есть кое-что, что работает в некоторых случаях. Между моими собственными исследованиями, сборищем мозговитых ребят, которым является Джекпоинт, и мегакорпорациями, спешащими первыми вылечить нано-чуму, КФР – это более крупная задача, чем когда-либо прежде, друзья. У нас есть работа.

- С Бостоном будет сложно. Я посмотрю, есть ли у меня какие-нибудь старые контакты, которые могут что-то сообщить или узнать.
- Bull
- Я свяжусь с Respec, и мы будем работать над Кориолисом. Посмотрим, есть ли способ заставить его работать на не-ксенразумнрых.
- Netcat
- Я буду исследовать.
- The Smiling Bandit
- Я найму бегущих, которые сделают за нас часть грязной работы...
- KAM
- Я использую свои корпоративные связи, чтобы получить более качественный материал для тестирования. Давай приступим к делу.
- Nephrine
- А я подумаю, является ли перенос ИИ перемещением или убийством и заменой на клона.
- Arete
- Кто его сюда пустил?
- Glitch

## ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Попытка лечения КФР состоит из четырех этапов: убеждение фрагментарной личности покинуть носитель, использование комплексной формы Кориолис, введение колонии наномашин реверсеров и, наконец, долечивание носителя.

Как сказал Butch около миллиона раз, данный метод лечения весьма сложен и применим только в определённых случаях. Для излечения КФР, доминирующий фрагмент личности должен происходить от ксенразумного ИИ, чуждого человеческому восприятию. В игру вступают и другие факторы, такие как генетика и психология носителя, но они недостаточно изучены. Другими словами, возможность исцеления зависит от МИ. Данный метод не должен быть карточкой “выход из тюрьмы” для всех страдающих от КФР, но он может быть может помочь игрокам, которые борются с перепаковкой и хотят вернуть свою прежнюю личность.

Для начала, ксенразумный ИИ должен хорошо понимать, что значит быть человеком. Заставьте его испытать голод, обезвоживание и различные эмоции, особенно сильные. Будь то наркотики или старомодные пытки, вбейте фрагментарной личности в голову, что быть человеком – это опыт, к которому он никоим образом не готов. Носитель должен знать, что его, вероятно, будут пытать, чтобы добраться до ИИ, и должен быть готовым смириться с этим. Не поддаваться пыткам – это проверка Силы Воли + Тело. Если носитель КФР её проваливает, он уступает и пытки прекращаются, заставляя начинать проверку позже, и с нуля.

Проверка, на убеждение фрагментарной личности покинуть тело, это Переговоры + Харизма против Силы Воли + Харизмы ИИ, её надо совершать один раз в день в течение семи дней подряд. Отслеживайте, кто выигрывает каждую проверку; в конце семи дней тот, кто выиграл наибольшее количество проверок, побеждает в борьбе. Если у персонажа больше успехов, он убеждает фрагментарную личность покинуть тело.

Для этих проверок ксеноразумный ИИ имеет штраф -2 к проверкам на сопротивление Переговорам и -3, если есть что-то, что использует влияние на их физическое тело (индивидуальные феромоны, заклинание Влияние, сила адепта Кинесика и так далее). Никакие другие фрагментарные личности не подвергаются таким штрафам.

Как только предыдущие этапы успешны, техномант должен использовать комплексную форму Кориолис. Для этого требуется, чтобы фрагментарная личность имела доступ к Матрице либо через хот-сим, либо через устройство связи с Матрицей, сформированное из наномашин в хосте. Затем комплексная форма используется на ИИ. Если в любой момент процесса фрагментарная личность уступает управление телом носителю или отключается от Матрицы, процесс прерывается, и носитель КФР, и техномант страдают от полного Затухания в виде Оглушающего урона.

## НОВАЯ КОМПЛЕКСНАЯ ФОРМА

### КОРИОЛИС

Coriolis
**Цель**: Персона
**Длительность**: С[4]
**УЗ**: У + 3

Резонанс играет на дисфории между ксеноразумной фрагментарной личностью КФР и человеческим разумом, разделяя их и позволяя фрагментам ИИ вернуться в свою изначальную цифровую форму. Сделайте Длительную проверку Софта + Резонанс [Уровень] (5, 24 часа), чтобы извлечь фрагментарную личность. Если порог не будет достигнут к концу недели, колонии нанитов-реверсеров теряют свой эффект, и Кориолис бесполезен. Необходимо приобрести новые реверсеры и начать процесс заново. При глюке цель получает -2 ко всем проверкам на время лечения. При критическом глюке интервал проверки увеличивается на 48 часов, а счётчик достигнутых успехов сбрасывается до 0,

4 В оригинале тут E, однако, что это такое мне неведомо.

# (НЕ)ДОБРЫЕ ФИКСИКИ

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДОКФУРГОН

- Народ, поприветствуйте СеструНэнси — агент, который ДокФургон предоставляет своим клиентам. Я загрузил сюда копию, чтобы получить ответы на любые ваши вопросы о ДокФургоне. Если у вас нет провайдера медицинских услуг, связанного с одним из ваших ГРЕхов, вы должны его получить. Уличные доки, пластыри и иные подорожники от других бегущих, помогут в крайнем случае, но это только вопрос времени, когда вы отхватите настолько сильно, что не сможете ходить. Вам понадобятся настоящие врачи, настоящие больницы и, если вы готовы заплатить реально много, рисковая бригада, вытаскивающая вас из реальной жопы. Я оставил СеструНэнси открытой для редактирования, чтобы вы могли комментировать те серые области, инфа о которых нужна нам и которые большинство клиентов ДокФургона игнорируют. Один совет: её нынешняя шкурка в качестве милой, старомодной медсестры Сиу наименее неприятна, так что не меняйте её.
- Butch
- Есть скин развратной медсестры?
- Slamm-0!
- У меня есть, но тебе денег не хватит.
- SEAtac Sweetie
- Не. Поощряйте. Его.
- Netcat

*Таньян яхпи.* Меня зовут Нэнси. Я здесь, чтобы помочь вам с любыми вопросами, которые могут возникнуть у вас с услугами ДокФургон. ДокФургон является крупнейшим медицинских услуг в Шестом мире. Наша миссия состоит в том, чтобы обеспечивать качественное и доступное медицинское обслуживание через обширную сеть врачей, больниц, клиник и поставщиков услуг. Помните, когда ваша жизнь находится на линии, ДокФургон уже в пути™ .

Чтобы помочь мне найти ответ на ваш запрос, пожалуйста, выберите уровень обслуживания, который вы ищете.

### ЧТО ТАКОЕ ПРОВАЙДЕР МЕДИЦИНСКИХ УСЛУГ? КАКИЕ У МЕНЯ ЕСТЬ ВАРИАНТЫ, ПОМИМО ДОКФУРГОН?

ДокФургон является крупнейшим в мире поставщиком услуг в области здравоохранения. Основанная в 2037 году компания возглавила область вооруженного медицинского реагирования, которая остается самым прибыльным её подразделением. ДокФургон управляет несколькими клиниками неотложной помощи по всей Северной Америке, Европе и Азии. ДокФургон Индастрис производит автомобили быстрого реагирования в партнерстве с такими компаниями, как Арес, Хьюз и Аэрокип. Тактикал Медикал Солюшнс Инк. обучает и оснащает вооружённые подразделения медицинского реагирования, включая инновационные рисковые бригады ДокФургона. Апекс Фармасьютикалс обеспечивает брендовую альтернативу отпускаемым по рецепту препаратам, предлагая абонентам ДокФургон максимальную гибкость цены и эффективности.

КрашКарт [ссылка] был основан, когда бывшие сотрудники ДокФургон объединили свои ресурсы, чтобы создать альтернативу вооруженным скорым ДокФургона. Опираясь на корпорацию Яматетсу, они стали вторым по величине провайдером медицинских услуг в Северной Америке, третьим в Европе и пятым в Азии. На сегодняшний день это одна из крупнейших дочерних компаний Эво. Последняя инновация КрашКарт, ДронРИкс, доставляет рецепты и медицинское оборудование непосредственно к дверям абонентов. Несмотря на ранние проблемы со взломом дронов и кражей лекарств, программа теперь распространилась на все рынки, охваченные КрашКарт.

БлуСикс [ссылка] является наследником провайдеров медицинского страхования, существовавших с начала двадцатого века. Шесть объединившихся компаний имеют давние отношения с сообществами, врачами и семьями пациентов. БлуСикс управляет некоторыми из самых старых медицинских учреждений в мире, а также имеет связи с наиболее престижными медицинскими школами. Компания БлуСикс заботится о людях уже более 150 лет, сочетая в себе проверенные традиции и современные удобства. Недавно БлуСикс передала свою программу вооружённого реагирования на субподряд

КрашКарт, решив сосредоточиться на долгосрочном уходе и традиционных медицинских услугах.

- Это очень вежливый способ сказать, что за последний год акции БлуСикс катастрофически упали и им пришлось сократить свой отдел вооружённого реагирования, чтобы компания не была сожрана конкурентами. Если в ближайшие шесть месяцев не произойдёт чудо, богатые умники из КрашКарт сожрут таки БлуСикс и внезапно станут куда более опасной угрозой для ДокФургон.
- Mr. Bonds

Абоненты, ищущие специализированную медицинскую помощь, могут обратиться к линейке продуктов Усин Просперити [ссылка]. Их продукция разбита на ярусы, как и у ДокФургона, но у них тарифные планы называются Нефрит, Золото, Алмаз и Обсидиан. Высокие уровни предлагают эксклюзивную лечебную магию и запатентованные варианты лечения, уникальные для Усин Просперити. Компания занимает второе место в рейтинге провайдеров медицинских услуг в Азии и Европе. Вингс, аналог рисковых бригад ДокФургона, состоят из одного мага и нескольких духов или элементалей, призванных помочь нуждающемуся.

КетцальКэйр [ссылка] знаменует собой выход Ацтехнолоджи на рынок медицинских услуг. То, что когда-то было частным страхованием, доступным только для сотрудников, стало одной из крупнейших экспансий компании на новый рынок. КетцальКэйр зародилась как одна из крупнейших корпоративных страховых программ в мире, но сейчас использует мощности для предоставления услуг некорпоративным абонентам. Многие члены их отрядов быстрого восстановления провели некоторое время в составе рисковых бригад ДокФургон. Быстрый рост КетцальКэйр схож с показываемым ДокФургоном более тридцати лет назад, когда он впервые появился на сцене.

- Кто-нибудь ещё считает странным, что ДокФургон рекламирует конкурентов?
- Rigger X
- Первый парень на деревне может позволить себе казаться великодушным. Не говоря уже о том, что конкуренция воспринимается как угроза. Таким образом, ДокФургон подразумевает, что вы можете пойти посмотреть, что есть у других парней, а затем вернуться и договориться с ними, потому что остальные так или иначе хуже. Кроме того, легко читать между строк и уловить, насколько коварны “комплименты” СестрыНэнси на самом деле.
- Butch
- Обратите внимание на изменение тона СестрыНэнси, когда она говорит о других парнях. Он прям пронизан печалью, это неодобрительный тон матери, которым говорит, что она не злится, что вы рассматриваете один из других вариантов, но разочарована этим.
- Mr. Bonds
- Какой из них является лучшим вариантом замены ДокФургона? Из-за некоторых убийств на мою карту скоро повесят ярлык «Не реанимировать».
- Thorn
- Усин Просперити лучше всего подходит для магов, так как у них есть специальная программа ухода, в которой минимизированы инвазивные процедуры, могущие помешать связи с магией. КрашКарт всегда воспринимался как сильно дешёвый конкурент ДокФургона, но в последнее время он набирает долю рынка, поскольку городские районы стремятся сэкономить деньги, перезаключая контракты с больницами. У БлуСикс есть родословная, которая тянется к страховым компаниям старого порядка. Премиумы подороже, но на практике из своего кармана вы платите меньше. КетцальКэйр голоден и демпингует, потому что он новичок на рынке и нуждается в резком расширении клиентской базы.
- Butch
- Похоже, что именно КетцальКэйр, напугал ДокФургон. Они схантили почти всех парней из рисковых бригад с истекающими контрактами. Я слышал, что они удвоили зарплату ДокФургона. Также снизилось в этом году снизилось число поступающих на сертификацию РБ, что привело к снижению предложения на фоне растущего спроса. И не забывайте о таких конкурентах, как БуМоНа, ЕвроМедис, Инфо-Санте, Монобе Медикал и Сиавасэ Хэлт.
- Picador

## В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ ДОКФУРГОН НЕ ЯВЛЯЕТСЯ МОИМ ПРОВАЙДЕРОМ

Спасибо за ваш интерес к ДокФургону. Мы гордимся тем, что являемся самым известным и современным провайдером медицинских услуг. Мы предлагаем ограниченное количество услуг тем, кто в настоящее время не является нашим подписчиком, но мы рекомендуем поговорить с сервисным агентом ДокФургон, чтобы найти план, который уравновешивает ваши финансовые возможности с желаемым уровнем сервиса. Чем дольше вы остаётесь без страховки, тем большему риску, физическому, умственному и финансовому, вы подвергаете себя. Даже если вы предпочитаете другого провайдера, мы настоятельно рекомендуем вам зарегистрироваться на него как можно скорее.

Разовые пациенты обязаны указывать свой номер глобальной регистрации при обращении за временными услугами. В ситуациях, когда разовый пациент не может сообщить свой номер, на время лечения ему может быть назначен временный номер. Пациент несёт ответственность за сверку цифр после завершения лечения и полной оплаты. ДокФургон не несёт ответственности за любые судебные издержки, понесенные в процессе комбинирования идентификационных номеров.

- Не думайте, что это быстрый и простой способ получить бесплатный поддельный ГРЕх. В большинстве юрисдикций отсутствие ГРЕха является преступлением, так что выдаваемый временный ГРЕх получает флаг преступного, причём обычно с большим количеством долгов.
- Bull

Персонал ДокФургона оставляет за собой право отдавать приоритет обслуживанию абонентов, а не разовых пациентов. Мы рекомендуем нашу просветительскую программу ВагонВэлс для предоставления скидочных и бесплатных медицинских услуг тем районам и лицам, которые нуждаются в медицинской помощи.

ДокФургон не несёт ответственности за любое состояние, усугублённое приоритетным временем ожидания, вплоть до смерти. Ранее аннулированная учетная запись ДокФургона может быть восстановлена на месте с оплатой, равной четверти годовой

подписки на момент предоставления услуги, плюс двадцатипроцентная плата за активацию. Компания ДокФургон оставляет за собой право выводить некоммуникативных пациентов из своих помещений, если они представляют явную и реальную угрозу для компании ДокФургон, её имущества, персонала или абонентов.

- Обратите внимание на порядок последнего предложения. Именно так большинство корпораций ранжирует важность своих активов. Если всё пойдёт наперекосяк, вам будет лучше держать в заложниках машину вице-президента, а не его секретаря.
- Mr. Bonds
- Чаммер, если ты можешь позволить себе отдать сорок пять процентов годового контракта, то лучше просто дать взятку дежурному врачу за смену приоритетов.
- Rigger X
- ВагонВэлс – это новая информационно-пропагандистская программа, которая стартовала несколько месяцев назад, когда ДокФургон получил несколько десятков СитиМастерс последней модели. Он загрузил их несколькими медиками, телохранителями, кое-какими припасами и отправил в самые труднодоступные районы города. Я до сих пор не могу понять, как они рассчитывают на это заработать, но всё выглядит слишком хорошим, чтобы не иметь второго дна.
- Butch
- Если бы я был одним из охранников, то первым делом договорился бы с той бандой, которая владела территорией и заключил бы с ними сделку: наркотики в обмен на защиту. Видимо, также сделали и корпорации. Наладьте рабочие отношения с бандой, постройте клинику на их территории, а затем получите откаты, когда мальчики решат разнести окрестности.
- Rigger X
- Большинство медиков – это едва получившие диплом дети, которые всё ещё думают, что быть врачом значит помогать людям. Охранники – отбросы из рисковых бригад. Им не платят много, но думаю, они чувствуют себя хорошо, помогая людям.
- Empty
- Каковы варианты, если вы не можете или не хотите подписаться на ДокФургон или от конкурента? Разве каждая больница в Сиэтле принадлежит провайдеру медицинских услуг?
- Stick
- Очень ограничены. Вы можете пойти к одному из конкурентов ДокФургона (до них мы доберёмся через минуту), или получить помощь в общественном учреждении. Есть несколько больниц и бесплатных клиник, которые не принадлежат провайдерам медицинских услуг, но даже они сильно субсидируются и находятся под влиянием этих корпораций. Лучше всего найти уличного доктора, о которых я поговорю в другом месте этого файла.
- Sunshine

Не-подписчики могут приобрести рецепты и другие лекарства в точках обслуживания ДокФургона, где есть мини-маркеты ФармаФарм. Не-подписчики могут иметь право на существенные скидки на часто используемые лекарства, а также на безрецептурные препараты и одноразовые медицинские устройства. Лицам, не являющимся подписчиками долгосрочная клиническая помощь не предоставляется, хотя помощь в долгосрочном уходе может быть оказана за административный взнос. Авторизованным абонентам ФармаФарм может продавать лекарства ограниченного ассортимента, такие как обезболивающие. В большинстве юрисдикций ФармаФарм работает двадцать четыре часа в сутки и семь дней в неделю. Пожалуйста, проверьте свой локальный грид на наличие свободных мест и фактические часы работы.

- Недавно ФармаФарм был отделён от Апекс Фармасьютикал, это был один из тех шагов, которые пытаются убедить потребителей, что ДокФургон не владеет всем, даже если это так. Как только бэнд станет привычным для людей, они начнут прямую конкуренцию со Стафер Снак вместо того, чтобы быть просто спутником клиник, как сейчас.
- Mr. Bonds
- Неужели я единственный, кто предпочитает Electric Pigs In a Blanket ФармаФарм Que-Soy-Rito Стафер Снака?
- Slamm-0!

Экстренные визиты без заключения контракта на обслуживание могут быть разрушительными для сбережений и финансовой стабильности. ДокФургон рекомендует не-подписчикам сначала зарегистрироваться в местной публичной больнице, прежде чем посещать нашу клинику. Не-подписчикам разрешается один экстренный визит каждые шесть месяцев с полной оплатой в конце визита. Эти благотворительные визиты разрешены только пациентам с действительными GREхами, и только обладателям действительного счёта не-подписчика. При поступлении в отделение неотложной помощи в качестве не-подписчика пациент теряет все права на обращение в суд по обвинениям в халатности, моральных травмах или любых законных действиях в обмен на рассмотрение вопроса о неотложной помощи.

Персонал ДокФургона может принимать контракты от других провайдеров медицинских услуг при условии, что они являются частью программы взаимовыручки. Действия совершённые в рамках этой программы должны оплачиваться в полном объёме по факту оказанных услуг. Подписчики ДокФургона имеют приоритет над клиентами программы взаимовыручки. Компенсацию за услуги выдаёт компания, заключившая контракт с получателем услуг. ДокФургон не несёт ответственности за отказ в обслуживании от других участников программы взаимовыручки, таких как КрашКарт, Усин Просперити Голд или других неназванных провайдеров медицинских услуг, участвующих в программе.

- В старые недобрые времена, если вы входили в отделение неотложной помощи конкурента и показывали карточку

ДокФургона, они имели право выбросить вас на улицу в лужу вашей собственной крови. Затем КрашКарт начал исполнять контракты конкурентов, хотя и с небольшим "внесетевым административным сбором", так родился новый способ получать ньюйены. Теперь, если у вас нет контракта с отделением неотложной помощи, вас вышвыривают только в том случае, если у вас вовсе нет контракта. Ваш провайдер должен возместить вам любую разницу в стоимости, но компенсация проходит ужасно медленно, даже если вы Платиновый подписчик или выше.

- Bull

## Я ВЫБИРАЮ БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

Базовый уровень лучше всего подходит для тех, кто изучает различные уровни покрытия или хочет прикрыть пробелы в корпоративном страховании. Базовый уровень предлагает ценностно-ориентированный вариант для абонентов, которые уверены в своём здоровье и не страдают от ранее существовавших заболеваний. Также он может предлагаться в рамках переговоров о выплате выходного пособия или компенсации по безработице. Текущая абонентская плата составляет 5000 ньюйен в год и оплачивается заранее. Планы платежей доступны, но могут взиматься проценты и плата за обслуживание в зависимости от факторов риска абонента и стандартной проверки истории глобальной регистрации.

Базовые участники получают идентификационную ДР-карту для предъявления на объектах ДокФургон. Эта карта должна быть предъявлена для бесперебойного обслуживания. Базовые участники могут перейти на идентификационный браслет, RFID-чип или алгоритм биометрической идентификации за символическую плату. В случае утери или кражи удостоверения личности абоненту будет бесплатно выдана новая идентификационная карта. Базовое членство не подлежит передаче другим лицам. В случае смерти основного абонента в течение года обслуживания возврат средств не производится. ДокФургон оставляет за собой право аннулировать базовый сервисный контракт в любое время по любой причине.

- Клиенты, которые остаются на Базовом уровне, но переходят на один из других методов идентификации, обычно получают восстановленную идентификационную карту вместо новой. Информация от предыдущего владельца должна быть стёрта, но иногда вы получаете ту, которая была сделана в пятницу днем или что-то в этом роде. Это хорошая основа для небольшой кражи личности независимо от того, хотите ли вы создать из этого новый ГРЕх или скинуть некоторые дорогостоящие медицинские процедуры на счёт другого парня.
- Empty

Базовые клиенты оплачивают большую часть расходов из собственного кармана. При оплате услуг на более 5000 ньюйен в год, станут доступны скидки на более высокие уровни. Сервисные агенты также проверят историю предыдущих лет, чтобы предложить наилучший тарифный план. Базовые абоненты получают скидки на услуги во время сезонных распродаж, реализации продуктов с истекающим сроком годности и других рекламных акций. Базовые абоненты имеют доступ к скорым и клиникам ДокФургона. Базовый доступ также позволяет взаимодействовать с персоналом ДокФургона и получать внутрисетевые скидки на профилактические услуги. В регионах с высоким трафиком ДокФургон оставляет за собой право оказывать услуги абонентам премиум-уровня в приоритетном порядке. Задержки обслуживания, в зависимости от обстоятельств, могут привести к выплате компенсаций.

- При условии, что ты не умрёшь в приёмной.
- Traveler Jones
- Это только мне кажется, что Базовый план отличается от отсутствия контракта только абонентской платой?
- Hard Exit
- Главное отличие заключается в том, что при Базовом контракте ДокФургон не может категорически отказать в обслуживании. Они могут запихнуть тебя в конец списка, особенно если ты мета, но смерть клиента в клинике скверно отразится на месячном KPI.
- Empty
- Фраговы гуманисты повсюду.
- Hannibelle[1]
- Раньше я работал с доктором, который был убеждён, что каждый орк или бандит, или бегущий в тени.
- Butch
- Мне отказали в обслуживании именно по этой причине. Так я потерял отличный костюм.
- OrkCEO

Базовые абоненты, переходящие на более высокий уровень обслуживания, могут претендовать на получение кредита. Новые абоненты могут воспользоваться преимуществами рекламных цен и стимулов для обновления своих услуг. Пожалуйста, обратитесь к своему агенту службы ДокФургон, чтобы узнать, имеете ли вы право на апгрейд. На некоторых местных рынках апгрейды могут быть недоступны. Проверьте местные положения, чтобы проверить, доступны ли кредиты на апгрейды в вашем регионе. Более высокие уровни обслуживания не могут быть обменены на эквивалентную длительность Базовых услуг.

- Следует помнить, что текущее корпоративное медицинское страхование работает только пока сотрудники находятся на корпоративной собственности. Ренраку практиковал это ещё когда Арко не была полна роботов-убийц или жутких жуков или жутких роботов-убийц. Старые сотрудники по-прежнему имеют полное покрытие, но если вновь нанятого автобус собьёт по дороге на работу – ему хана. При таких раскладах Базовый пакет заставит ДокФургон сохранить вам жизнь и бросить только на пороге корпоративной клиники.
- Plan 9

1 Она гуль. Интересно, их обслуживают?

- Не позволяй СестреНэнси сбить тебя с толку. Даже Базовый уровень лучше, чем ничего, особенно здесь, в Сиэтле. Директор по хирургии западного отделения – местный житель. Намасте Уайлд звучит как название улицы, но она создала себе репутацию отвратительно заботливой шаманки Медведя. В своё время её отец был известным нео-анархистом, и она всё ещё немного его поддерживает. Она могла бы работать на корпорация, но она по-прежнему заботится о том, чтобы помогать людям больше, чем сокращать издержки ради повышения прибыли. Я видел, как здешние сотрудники ДокФургона нарушают большинство правил чтобы спасти жизнь.
- Butch

## Я ВЫБИРАЮ ЗОЛОТОЙ УРОВЕНЬ

ДокФургон гордится тем, что является золотым стандартом провайдеров медицинских услуг. Наши Золотые подписчики испытывают это на себе, когда посещают одну из тысяч наших клиник, расположенных по всему миру. Мы предоставляем незабываемые услуги Золотым абонентам уже более тридцати лет. В настоящее время Золотая подписка стоит 25 000 ньюйен в год и имеет несколько преимуществ. Большинство наших подписчиков выбирают Золотой уровень, и мы хотим, чтобы вы поняли, почему это самый популярный выбор. Вы можете рассчитывать на ежегодные медицинские визиты в качестве части вашей абонентской платы. Золотые абоненты получают большие скидки на анализы крови, медосмотры и другие профилактические процедуры. Золотые подписчики процветают, будучи хорошо информированными о своём здоровье и зная о любых потенциальных рисках до того, как произойдёт катастрофа. Разумеется, они получают все преимущества Базового уровня.

Подписчики Золотого уровня получают удостоверение личности с фотографией, а также наш классический браслет-биомонитор КодСиний. С помощью браслета можно сообщить местной скорой ДокФургона, что вам требуется медицинская помощь. Если каким-либо образом браслет повреждён, сигнал тревоги сработает автоматически. Действуют стандартные тарифы на чрезвычайные ситуации. Однако, для Золотых подписчиков рисковые бригады доступны только в некоторых районах. Обновление до RFID-имплантатов и биометрического алгоритма доступно за номинальную дополнительную плату.

- Рисковые бригады продаются отдельно, да? Наебалово.
- Hard Exit
- Это смотря кто вас плющит, если казуалы, то их сирена скорой и так спугнёт. Только не ждите, что айболиты прибегут с пушками и вытащат вас из жопы.
- Hannibelle

ДокФургон понимает, насколько жёстким может быть семейный бюджет, и Золотые подписчики пользуются десятипроцентной скидкой на длительный уход, для многих наших клиентов это существенная экономия, защищающая их от финансового краха. ДокФургон предлагает превосходный уход по адекватной цене. Золотые подписчики также получают неограниченный доступ к клиникам нашей срочной и неотложной помощи. Мы гарантируем, как только сработает оповещение, что абонент будет обслужен в ближайшей клинике или лечение будет полностью покрыто ДокФургоном. Золотые абоненты платят за экстренные услуги, такие как операции рисковых бригад, а также компенсацию за смерть персонала экстренных служб. Поскольку подобные услуги оплачивает абонент или его ближайшие родственники, Золотые абоненты должны иметь по крайней мере один дополнительный номер глобальной регистрации, прикрепленный к счёту в качестве экстренного контакта.

- Эти десять процентов за длительный уход могут также применяться к определенным модификациям тела, главное – убедить доктора, что они предназначены для законных целей. Датаджек и киберконечность обычно вопросов не вызывает, а вот укрепление костей и киберпушка – реальные вызовы.
- Clockwork
- В качестве вашего ближайшего родственника обычно лучше записать какой-нибудь случайный ГРЕх и позволить какому-нибудь несчастному оплатить все дополнительные расходы от вашего имени.
- Rigger X
- У них у всех есть имена. У некоторых из них даже есть семьи. Были семьи.
- Cayman

## Я ВЫБИРАЮ ПЛАТИНОВЫЙ УРОВЕНЬ

Платиновая подписка был создана для удовлетворения потребностей абонентов в всеобъемлющем сервисе. Потребности в области здравоохранения меняются ежедневно, и наши подписчики хотели получить вариант, обеспечивающий максимальную гибкость. Мы были рады предоставить этот вариант нашим самым надёжным клиентам. Платиновое покрытие в настоящее время стоит 50 000 ньюйен в год. Оплата может быть произведена единовременно в начале страхового периода или для удобства в течение всего срока действия контракта, с небольшой переплатой. Платина также позволяет получить скидки на продукты группы компаний ДокФургон, такие как обучение первой помощи Тактикал Медикал Солюшнс.

- Платиновый сервис был создан потому, что большую часть первоначального списка подписчиков ДокФургон составляли бегущие в тени. Корпа натёрла это уровень эксклюзивностью чтобы скрыть тот факт, что большинство людей, которые могут себе его позволить, зарабатывают намного больше, чем обычный наемный раб, но недостаточно, чтобы иметь ключ-карту к личному толчку. Криминальные авторитеты тоже нуждаются в лечении, и цена этого уровня – это цена за то, что ДокФургон смотрит в другую сторону.
- Plan 9

- Что значит «первоначального»? Буквально каждый пост, который я читал перед первым бегом, начинался со слов: “Купите контракт ДокФургон прямо сейчас.”
- Slamm-0!

Согласно Платиновому контракту, почти все основные медицинские потребности покрываются без дополнительных затрат для абонента. Визиты к врачу, регулярные осмотры, лекарства и услуги предыдущих уровней – при Платиновом контракте всё это доступно в удобное для клиента время. Абоненты этого уровня получают бесплатный RFID-имплантат для хранения истории болезни в дополнение к стандартным идентификационным картам. Абоненты могут отказаться от программы RFID, но если они передумают, им потребуется доплатить. RFID-чип может предложить абоненту вызвать помощь, отправив простое сообщение с комлинка владельца. Это позволяет вызывать спасателей без необходимости двигаться, активируя браслет или другое сигнальное устройство — очень популярный вариант для регионов с частыми похищениями.

- Нет. НЕТ.
- Snopes
- Насколько легко отследить кого-то с помощью RFID ДокФургона?
- Traveler Jones
- Частота модулируется без особых проблем, главное знать, что она есть. ДокФургон знает, что технология устарела, поэтому они спокойно перетягивают клиентов на биометрию с помощью “бесплатного” апгрейда, добавленного к любой акции, которую они собираются провести в этом месяце.
- Rigger X

На длительный уход действует пятидесятипроцентная скидка, хотя Супер-Платиновые клиники не доступны на этом уровне подписки. Также, в этот пакет включена установка и обслуживание легального кибервэра. Кроме того, вы получаете скидку на чрезвычайное обслуживание. Платиновая подписка включает и операции рисковых бригад, хотя с абонента всё ещё взимается компенсация за смерть. Платиновые абоненты также могут иметь право на скидки, если в определённый период времени у них нет необходимости в экстренных услугах. С четырьмя бесплатными реанимациями в год у Платиновых абонентов есть много шансов получить новую жизнь.

## Я ВЫБИРАЮ СУПЕР-ПЛАТИНОВЫЙ УРОВЕНЬ

Для тех, кто хочет лучшего и ожидает обслуживания мирового класса, мы предлагаем Супер-платиновый сервис. Супер-платиновые абоненты получают доступ к лучшей медицинской помощи, которую можно купить за деньги. Они находятся на переднем крае современной медицины, получая инновационные методы и передовые технологии, чтобы поднять своё здоровье и самочувствие до лучших уровней, которые они когда-либо будут иметь. Супер-платиновые подписчики весьма разнообразны — профессиональные спортсмены, руководители корпораций, которые буквально не могут позволить себе взять больничный, и множество других металюдей, чьи средства к существованию зависят от их физического здоровья. Объединяет их забота о своём благополучии. ДокФургон вознаграждает эту преданность услугами, недоступными на более низких уровнях. Супер-платиновые абоненты входят в самый элитный клуб здоровья. В настоящее время тот уровень покрытия стоит 100 000 ньюйен в год. Оплата может быть произведена единовременно в начале страхового периода или для удобства в течение всего срока действия контракта, с небольшой переплатой.

ДокФургон предлагает широкий выбор персональных врачей и полный спектр медицинского персонала, который готов к работе двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю, 365 дней в году. Супер-платиновые абоненты также получают бесплатный биометрический алгоритм в дополнение к своей идентификационной карте. Этот алгоритм позволяет любой клинике ДокФургон немедленно получить доступ к текущему состоянию пациента, а также к его истории болезни. С помощью алгоритма необходимость в браслетах-биомониторах или имплантированных чипах уходит в прошлое Если параметры тела абонента выходят за пределы нормальных уровней, по комлинку абонентам посылается сообщение с вопросом, не нуждаются ли они в помощи. Если абонент не отправляет ответ в течение шестидесяти секунд, срабатывает аварийный сигнал. Если биометрические данные указывают на то, что абонент находится под угрозой смерти, рисковая бригада немедленно начинает операцию.

- На этом уровне ещё приходится доплачивать?
- Bull
- Если вы можете позволить себе тратить столько денег на Супер-платиновый пакет, вы можете позволить себе любые сборы, которые док только придумает. ДокФургон покрывает расходы, если вы идёте в одну из их СП-клиник. Вы платите только в том случае, если они приезжают на ваш частный остров, Цюрих-Орбитал или где вы там от нас прячетесь.
- Mr. Bonds
- Когда они впервые ввели биометрию, им пришлось скорректировать уровни, которые вызвали экстренное реагирование, потому что платящие за технологию, могли также позволить себе дизайнерские наркотики и штучки, которые конструкторы не ожидали. Биометрические записи хранятся под серьёзной охраной в штаб-квартире, но анализ этих данных может выявить все пороки, которыми занимается высокопоставленный руководитель. Мечта шантажиста.
- Empty

Независимо от того, решите ли вы получить медицинскую помощь в одной из наших Супер-платиновых клиник по всему миру или выбрать одного из наших Платиновых поставщиков для оказания услуг в вашем доме или пентхаусе, будьте уверены, что ваше здоровье находится в опытных руках лучших специалистов в этой области. Для наших самых

элитных подписчиков ДокФургон собирает лучших из лучших. Текущие проблемы со здоровьем или события, меняющие жизнь, встречаются во всеоружии. Исследования показывают, что Супер-платиновые подписчики испытывают пятнадцатипроцентное повышение качества жизни после присоединения к программе на этом уровне (применяются некоторые исключения, пожалуйста, перейдите по этой [ссылке] для получения более подробной информации). На этом уровн эстренные вызовы не требуют дополнительной оплаты. Операции рисковых бригад также покрывается абонентской платой. Наши абоненты высшего уровня получают пять бесплатных реанимаций в год.

- Получение сертификата Супер-платинового субподрядчика – это не шутка. Мы говорим о всемирно известных нейрохирургах, экспертах в области биотехнологий, профессорах тауматургии МИТиЧ). Может быть, у них и не такая страшная репутация, как у Призраков Тира, но если вы платите за этот уровень обслуживания, и тот, кого ДокФургон посылает лечить вас, не может этого сделать, то это в принципе невозможно.
- Butch
- Эти клиники могут выглядеть мирными, но построены теми же компаниями, которые создают исследовательские лаборатории высшего уровня защищённости. Там много резкой охраны и чёрного льда, спрятанного под всякими холмами и милыми живыми изгородями.
- Rigger X
- Лучшие Супер-платиновые клиники на момент написания этой статьи находятся в Теночтитлане, Мельбурне, Киото, Гонконге и Цюрихе. Ходят слухи, что есть еще две, одна в Южной Америке и одна в Антарктиде.
- Hard Exit
- Возможно, скоро появится восьмая клиника СП, как только они подготовят орбитал к взлету.
- Empty
- Я удивлен, что в Атланте, их штаб-квартире, нет СП клиники.
- Netcat
- Слишком много людей входит и выходит из здания. Вы можете получить или превосходную защиту или шумный штаб международной корпорации. Но не обе сразу.
- Mr. Bonds
- Я слышал, что некоторые клиники высшего уровня, которые обслуживают только Супер-платиновых абонентов, при выставлении счёта рассматривают лечение леонизацией как реанимацию. ДокФургон хотел бы прикрыть эту лазейку, но не хочет расстраивать своих самых богатых поставщиков. Они должны делать это незаметно, потому что не хотят, чтобы врачи, которые это делают, ушли к конкуренту и взяли с собой список лучших клиентов.
- Mika

Надеюсь, мне удалось прояснить все ваши вопросы об уровне обслуживания. ДокФургон благодарит вас за ваше покровительство, и мы надеемся, что когда-нибудь спасём вам жизнь!

# РЕКВИЕМ ПО УЛИЧНОМУ ДОКУ

### ТОПИКСТАРТЕР: SUNSHINE

*Первоначально опубликовано @KSAF 4/13/2077*

Существует маленький грязный секрет, который скрывает большинство медиа-сайтов. По знаменитым людям уже написаны некрологи. Где-то, спрятанный в матричном пространстве Ареса, лежит стена памяти по Дэмиену Найту, настоящий шедевр. Конечно, он, вероятно, переживёт этот сайт, читателей и репортеров, но если куриной косточке свезёт больше чем сотням бегущих в тени, штатные декеры будут иметь виртуальный мемориал в считанные секунды. Всё, что им нужно сделать, это добавить несколько деталей и спокойно редактировать их по мере поступления дополнительной информации. Вот почему каждый раз, когда умирает кто-то важный, появляется каскад страниц. Предварительно написанный материал действует как заполнитель, а рукописные материалы выходят через день или два, как только СМИ догонят, как умерла большая шишка.

Большинство обычных людей не получают такой роскоши. В лучшем случае, они получат краткое упоминание на скримшите соседа или небольшой мемориал на сайте работы. Только руководители теперь удостаиваются настоящих уведомлений о смерти, потому что никто ни одни сисоп рабочего интранета не хочет огорчать работников и вредить моральному духу, сообщая о смертях коллег. Не говоря уже о том, что во многих корпорациях такие уведомления часто использовались для прикрытия, когда сотрудник был извлечён командой бегущих, чтобы удержать других сотрудников от прыжка с корабля. Лучше просто перестать упоминать о них и позволить сарафанному радио работать естественным путём, таким как шепот в коридоре и краткие объяснения смущённым стажерам, спрашивающим, почему на чьём-то столе скапливается почта.

Недавно эта трагедия лицемерия ставилась в залах Ренраку, когда в возрасте 53 лет скончалась доктор Хигасияма Мисао. Она работал в отделе био-логистики Ренраку. Хигасияма разработала интерфейсы, через которые датаджеки соединяются с мясными мозгами, и позаботилась о том, чтобы нервные импульсы из мозга считывались киберконечностями, которых почти все жаждут. Пять лет назад у неё обнаружили рак шейки матки. Два года назад началась ремиссия, но в декабре прошлого года он вернулся с удвоенной силой. Она умерла от осложнений три дня назад. Я узнал об этом от общего знакомого.

Большинство из нас знали доктора Хигасияму под другим именем. За последние двадцать три года она работала с сотнями бегущих в Сиэтле. Чтобы связаться с ней следовало отправиться на рынок Пайк-Плейс, заказать два калифорнийских ролла с капелькой васаби в суши-баре в третьем киоске фуд-корта, а затем ждать по меньшей мере четыре часа, пока она пришлёт вам сообщение с указанием встретиться в старом Континентал Билдинг в двух кварталах к югу. Оказывается,

она владела Континенталем и суши-баром. После её смерти киоск закрылся, а Континенталь выставили на продажу. Фоксфайф, как её знает большинство бегущих, почти не оставила следов после своей смерти.

- Фраг. Я ведь всех переживу, правда?
- Bull
- Не волнуйся, папаша. Скорее всего, я убью тебя утром.
- Slamm-0!
- Специально мониторил комент?
- Bull
- И попытался подбодрить смертельного врага? Это потребовало бы от меня человеческих чувств.
- Slamm-0!

Я познакомился с Фоксфайф ещё когда был просто голодным журналистом, вместо того чтобы смешивать и сочетать эти странные неполные рабочие дни, которые позволяют оставаться на плаву. Она тоже была голодна, как ученый, желающий посмотреть, как работает её оборудование в полевых условиях. Кроме того, я думаю, она знала, что её место в одном из самых традиционных японских корп уже определено за ней. Академические знания и талант сделали её важной персоной в своём отделе, но сарариманский клуб никогда не пустил бы её в административный офис. Продажа кибервэра на улицах обещала поток доходов, не сравнимый с ростом стоимости жизни каждый год.

Она никогда не просила меня раскрыть её личность после смерти. По правде говоря, я уже наполовину распил вторую бутылку её любимого вина, когда мы заговорили о том, как она попала в этот бизнес. У неё не было никакой семьи, за чью честь в Ренраку стоило держаться, но в начале карьеры она об этом не знала. Она выбрала уличное имя, чтобы быть уверенной, что в случае обнаружения муж и дети смогут избежать позора ее второй работы. Она так и не завела мужа и детей. Было несколько человек, которые знали что она делает и, вероятно, помогли ей получить некоторое оборудование, но если у них нет пьяного журналиста с дедлайном они, вероятно, останутся анонимными.

- Значит, вы признаёте, что нарушили доверие источника?
- Trickster's Daughter
- Кто пустил сюда комика?
- Hannibelle
- Дело не в том, кто она, а в том, как она это говорит.
- Man-of-Many-Names

Общая картина поразила меня ещё больше. Уличные доки позволяют нам выживать. Не каждый может заключить контракт с ДокФургоном или отлежаться в корпоративной киберклинике несколько недель, пока его тело приспосабливается к новому кибернетическому имплантату. Возвращение бегущих в строй – важная часть уличной культуры, и эти мужчины и женщины делают всё возможное с жёсткими сроками, худшими инструментами и пациентами, которым больше некуда идти. Откуда они берутся? Как они выживают? Почему они остаются в игре?

- Бег построен на доверии. Вы верите, что ваша команда будет прикрывать вас, когда дела идут плохо, но кому вы доверяете, когда ваши кишки открыты грязному воздуху Сиэтла? Хороший уличный док стоит своего веса в сверхпроводниках. RIP, Фоксфайф.
- Kat o' Nine Tales

Мало кто из людей решается стать уличным доком. Такой профессии никогда не было в опросах о карьере, которые я проходил в детстве. Большинство попадают в неё из-за сочетания сомнительной удачи, неудачного совпадения и неблагоприятных обстоятельств. Умные могут прилично зарабатывать, даже если это не так престижно, как работа в официальной клинике или консультант корпоративного руководителя по вопросам здоровья. Это немногим менее опасно, чем бег, так как к моменту вступления в игру дока большая часть стрельбы заканчивается.

Многие уличные доки имеют законное медицинское образование. Некоторые получают его за год или два в медицинской школе, прежде чем что-то заставит их бросить учёбу. Возможно, они не смогут сдать экзамены. Отвлечься на личные проблемы. Слишком быстро залезть в долги и начать работать на улице, чтобы свести концы с концами. Их классы могут сократить, или они могут решить, что деньги, которые они делают сейчас, лучше, чем те, что они будут делать в будущем. Небольшая подготовка лучше, чем ничего, и никто из истекающих кровью в вестибюле не станет требовать диплом.

- Разве врачи не должны быть богатыми?
- Sticks
- Многие медицинские школы выпускают своих студентов в большой мир с шестизначным долгом, навечно приковывая их к галерам корпораций. Кроме того, студенты, как правило, и так нищие, так что долг растёт ещё больше. Конечно, вы можете работать, проводя тридцать с лишним часов в неделю за прилавком СтаферСнака или тайком выписывать подложные рецепты. Если тебя поймают, то пнут под зад из альма матер, но тогда ты будешь на полпути к карьере криминального босса.
- Empty
- Слова испытавшего на себе.
- Man-of-Many-Names

Некоторые уличные доки становятся настоящими врачами, но затем смывают всё сортир из-за профессиональных ошибок. Может быть, они позволили высокопоставленному клиенту умереть на столе. Может быть, они подсели на болеутоляющие или ЛОЖь, чтобы снять напряжение от тяжёлой и нервной работы. Может быть, их поймали на получении взяток от фармацевтической корпораций за продажу лекарств

конкурентам. Окончание медицинской школы – это только первый шаг в карьере врача. Не нужно много усилий, чтобы вытолкнуть доктора на улицу.

Хотя военные поощряют вербовку медицинского персонала, потребность в боевых медиках постоянна, так что они часто обучают своих собственных. Ветераны, естественно, уходят в тень, где боевая подготовка всегда в цене. Медики часто следуют за ними. Иногда боевое братство выкидывает на улицы всё подразделение сразу. Иногда медик начинает помогать своему подразделению, а потом понимает, что может зарабатывать деньги, работая и на другие команды. Разница между бегущим в тени и наёмником может быть очень абстрактной. Но все рано или поздно всем приходится делать выбор.

- Я видела, как в барах вспыхивали драки из-за того, что наёмников называли бегущими, и наоборот. Будьте осторожны с формулировками, особенно после шестого стакана.
- Hannibelle

Существуют уличные доки, которые могут днём работать в легальной клинике, а ночью – на улице. Им часто приходится разделять свою двойную жизнь. Если их корпоративные начальники узнают об их второй работе, то дока бы или быстренько уволили или пометили как угрозу безопасности. Враги, стремящиеся отомстить уличному доку, могут погрузить корпоративную половину его жизни в хаос, особенно если у уличного дока есть члены семьи, не знающие о том, что тот делает в нерабочее время. Фоксвайф совмещала обе карьеры много лет, но приходилось ей тяжко. У уличных доков на полставки никогда не бывает свободного времени.

Скваттерам и подзаборным панкам нужен кто-то, кто поставит их на ноги. Уличные доки часто начинают в бесплатных клиниках и программах помощи, они излишне к сердцу приняли старую клятву Гиппократа. Кто-то должен платить за эти программы, чтобы они оставались на плаву. Рассчитывать на щедрость официальных корпоративных спонсоров – это билет в один конец, ведь если снизится квартальная прибыль, именно их первыми выкинут на мороз. Деньги бегущих нуждающихся в медицинской помощи, не только оплачивают счета, но и освобождает душу от работы с куда более мрачными личностями. По крайней мере, такова теория.

Один из самых простых способов стать уличным доком – просто начать работать как он. Медицинская степень не требуется. Если хочется солидности, бумажку можно достать по цене последнего сезона Нейла Орк-Варвара. Мало кого из клиентов будет волновать, что университет Верхней Такомы – это не более чем точка в Матрице и кредитный счёт. Продажа БАДов и приспособ для самолечения – отличное прикрытие для уличного дока. Большой ассортимент также помогает скрыть деньги из незаконных источников. Уличный док может провести киберногу как несколько коробок Cherry Bomb Vita-Soy. Бесследное исчезновение таких штук всё равно ожидается.

- Несколько недель назад я взломала хост универа. Добавление поддельных степеней может придать убедительный блеск поддельному ГРЕху. Если кто-нибудь захочет получить докторскую или магистерскую степень, пишите.
- Netcat
- Оооо, я всегда хотела вернуться в школу!
- SEAtac Sweetie

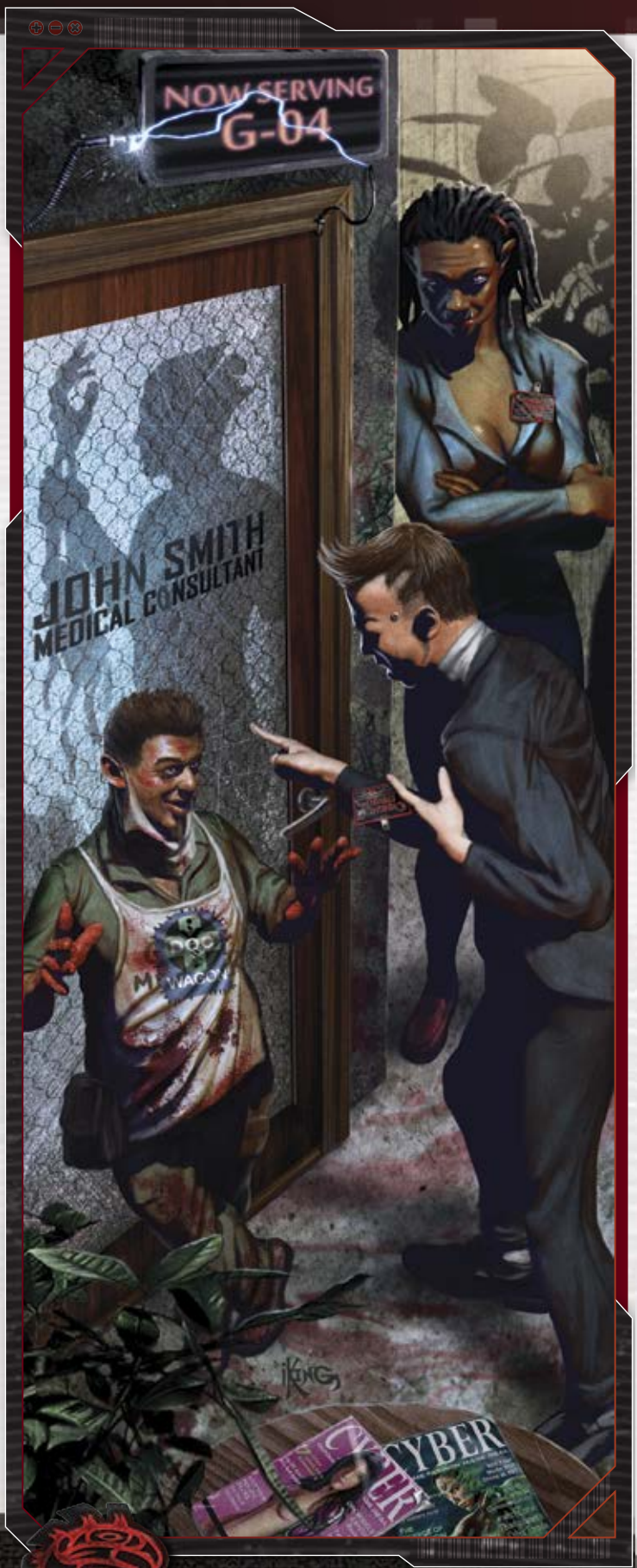
В тенях всегда аномально много магов, но магическое исцеление всегда востребовано. Требования тотема могут противоречить лояльности, требуемой корпорациями. Те, кто обладает уникальными магическими навыками, могут найти им лучшее применение до и после бега, где шальная пуля с меньшей вероятностью оборвёт карьеру. Маги могут защищать сами себя, смешивая магические снаряды с исцеляющими заклинаниями, чтобы защитить любое пространство, которое они считают своим. Не каждый маг может бегать в тенях, но в тенях магические способности дают куда больше возможностей заработать, чем бег.

Даже если бегущий сорвал большой куш и ушёл на пенсию, окончательно покидает улицы. Бегущий с такими деньгами и уважением улиц может счесть карьеру уличного дока вполне хорошим вариантом. Даже если у них нет медицинских навыков, они обычно могут нанять кого-то, у кого они есть. У бывших бегущих есть все необходимые уличному доку контакты. Они также, вероятно, могут вызвать крепкого парня или пару, чтобы защитить инвестиции… или даже создать, с помощью нескольких стратегических ударов, новый бизнес.

Вход в бизнес уличного дока кажется довольно простым делом. Есть способы, о которых я даже не упоминал. Не все полностью понимают, какие что конкретно делают уличные доки в прокуренных комнатах. Установка кибервэра извлечение пуль и торговля медицинскими приспособами – это лишь некоторые из способов, которыми зарабатывает уличный док. Чем больше услуг может оказать врач, тем больше денег он зарабатывает. Чем более универсален док, тем более ценным он становится для обитателей улиц. Несколько команд, рассчитывающих на уличного дока, означают, что док, скорее всего, останется в бизнесе дольше.

Самая распространённая услуга, которую оказывает уличный док, – это штопка ран. Многие не хотят иметь дело с бюрократической волокитой, идя в больницу или клинику, но теневой бег редко обходится без травм. Многие законные медицинские учреждения обязаны сообщать о пулевых ранениях в местную охранную фирму или, по крайней мере, собственным безопасникам. Учитывая риск захвата и нежелание болтаться на виду у потенциальных свидетелей, уличные доки становятся весьма ценным средством исправления ошибок.

Когда самурай хочет присобачить новую супер-пупер приблуду к своей тушке, уличный док – это первое место, куда она идёт. Она может принести оборудование доку, или купить железяку на месте. Иногда операция проводится в любом месте, который доктор арендовал, а




иногда у доктора есть специальное помещение. В любом случае, стол и инструменты довольно чистые, потому что никто не хочет, чтобы инсталляция пошла не так. Инфекции, баги и другие осложнения могут чертовски сильно испортить не только день уличного дока, но и его репутацию, поэтому чем больше подготовительной работы, тем меньше вероятность того, что что-то пойдёт не так.

- Большинство доков также предлагают купить подержанный вэр. Некоторые из них перепродаются, другие разбираются на запчасти. Один знакомый док из Техаса скидывал их владельцу художественной галереи, который перекрашивал и продавал богачам как произведения искусства за десять раз дороже, чем они стоят как механизмы.
- Picador

Восстановление после операции не происходит мгновенно. Даже при самом лучшем уходе, который можно купить за деньги, пациент обычно находится в отключке по крайней мере сорок восемь часов. Если у уличного дока нет собственного помещения для долечивания, он обычно договаривается с ближайшим отелем, где пациент может затаиться, пока врач следит за процессом выздоровления. Это может быть капсульный отель, промываемый из шланга между пациентами, или квартира родственника с запасной спальней.

Бегущие часто обращаются к уличным докам, когда их кибервэр нуждается в ремонте. Сложность процедур варьируется от простого выковыривания пули из железки, до неочевидной поддерживающей терапии биовэра. Некоторые доки взимают плату за каждое посещение, другие предлагают планы обслуживания и гарантии как настоящие киберклиники. Обязательно ознакомьтесь с постпродажной политикой на тот случай, если модификация не сработает так, как задумано.

- В крайнем случае, приставив пистолет к лицу эскулапа, можно получить “расширенную гарантию”. Обычно на этом отношения заканчиваются, но поскольку док всё равно халтурит, это не имеет большого значения.
- Kane

- Этим вопросом необходимо заниматься как можно скорее. Иначе вашему чаммеру придётся возиться с вашей тушкой, накачанной болеутоляющими до состояния овоща. Возможно, тебе придется превратить капсульный отель в полноценное убежище.
- Picador

- Обычно гораздо проще просто снять блок гробов целиком. Незаполненные бегущими станут хорошим хранилищем для припасов и оружия.
- Hard Exit

Кибервэр и реанимация приносят хороший, но нестабильный, доход. Постоянный поток наличных обычно приходит благодаря наркотикам, которые уходят из офиса на улицу. Уличные доки, способные смешивать свои собственные припасы, очень быстро становятся очень популярными. Те, кто всё ещё имеет

связи с законными поставщиками, могут получать редкие лекарства и выгодно их продавать. Офисы также хорошо работают в качестве точек для уличных торговцев и даже нейтральной территории, где дорожные банды могут обсудить свои дела.

Пока эти бандиты находятся в офисе, уличный док, возможно, захочет приобрести их "находки". Секондхенд кибервэр – это обычный товар любого обитателя улиц, но только доки, которые могут починить механизмы, способны поднимать на них приличные деньги. Несколько доков даже готовы взять кибервэр как в ломбарде: "временно нуждающийся" лох получает наличку, а док "временно" подержит у себя его конечности.

Но на витрине уличного дока может оказаться не только хром. Культивированные органы, модифицированная биоорганика и даже старомодные украденные почки – это нормальные товары уличного врача, готового окунуться в торговлю органами. Некоторые отказываются срезу, потому что боятся подмочить репутацию, но те, кто выходит из корпоративных кругов, часто используют свои лаборатории в качестве офисов, позволяя заказывать прямо там, в витрине магазина. Специалист может иметь дело с подержанными органами или нанять команду, чтобы получить конкретный орган из конкретного донора.

Несколько жутких историй уверяют, что уличные доки всё ещё работают на свои старые компании, чтобы экспериментировать на ничего не подозревающих бедолагах. В этой идее есть доля правды, особенно когда рынки наводняют модификации, которые проваливаются на легальном рынке, но большинство корпораций предпочитают контролировать исследования и разработки собственными силами. Для любых официальных проектов работа через уличных доков – ненужный риск. Но играющие в тёмную одиночки вполне возможны.

- Если вы хотите по-настоящему испортить репутацию уличного дока, начните распространять слухи о его связях с Таманами. Реально это или нет, но никто не хочет оказаться в ледяной ванне с новым шрамом на спине вместо новых киберглаз.
- Snopes
- Даже если бы эта история не была старше Bull, ни один уличный док, который хочет остаться в бизнесе, на такое не пойдёт. Да, если бедолага загнётся на столе, док может вызвать сборщиков, которые заодно уничтожат тело, но он никогда не заберёт органы у имеющих шанс выжить.
- Hannibelle
- Значит, мы не верим, что людей можно развратить деньгами? Напомни мне, в каком мире мы живем?
- Bull

Хотя они могут начинать как независимые предприниматели, уличные доки неизбежно заканчивают тем, что работают на кого-то. Сеть поставщиков и клиентов обычно затягивает — очень немногие люди в Шестом Мире решают сами за себя. Когда вы ищете достойного доверия уличного док осознание того, перед кем он отчитывается, может иметь огромное значение. Бегущие в тени постоянно заключают и разрывают союзы, так что не стоит удивляться если ранее без вопросов штопающий док сдаст всю команду корпоративной группе зачистки. Я связался с несколькими контактами по всему миру, чтобы показать, как они остаются в бизнесе.

- И я уверен, что вы не были справедливо вознаграждены за такую рекламу?
- OrkCEO
- Пару интервью мне пришлось вырвать зубами. Вам нужна репутация, на которую клюнет много клиентов, но не настолько большая, чтобы молодые панки надумали прославиться, убрав вас.
- Sunshine

У корпораций ААА есть верёвочки, которые тянутся к самой двери уличного дока. Бывшие сотрудники компании всё ещё имеют связи со старым работодателем. Тайные агенты сбрасывают излишки ценных штук на улицу, чтобы скрыть от акционеров излишки плохо продающейся продукции. Сотрудники, уставшие от корпоративной рутины, хотят вернуться к тому, ради чего они пошли в профессию. Большой корпорации ничего не стоит переправлять товары на улицу, тем более что в случае скандала контакт можно легко зачистить и не бросать тень на репутацию материнской компании.

Фоксвайф скрывала свою личность от своих хозяев в Ренраку, чтобы вернуться в мир. Корпоративная жизнь может быть изолированной и одинокой. Бегущие в тени часто понимают, что нуждаются в связях, которые могут сделать их команды похожими на семьи. Многие бегущие, знавшие её, считали Фоксвайф частью своей семьи. Это чувство принадлежности – сильное чувство, сильнее наркотиков. У Фоксвайф, возможно, не было своей семьи, поэтому она построила ее из самураев, декеров и бегущих, с которыми познакомилась, пока делала их сильнее.

- Ты в этом уверен?
- Trickster's Daughter
- Простите, кто ты такая?
- Sunshine

Не каждый уличный док имеет доступ к уровню товаров Фоксвайф, но я слышал о нескольких, смогших получить доступ к товарам второго эшелона. Более мелкие корпорации любят иметь связи с таким типом людей, не у всех есть средства на тестовые клиники или тайные комнаты для чёрных мешков. Многие бегущие с удовольствием рискнут установкой нового хрома, который, возможно, всё ещё нуждается в устранении ошибок. Низкая цена на новинку – это большая приманка для команды, борющейся за кредиты. Доки, связанные с небольшими компаниями, также строят отношения с командами, которые могут пригодиться, когда большие мальчики начинают играть мышцами и ищут поддержки

теневых партнеров, давая этим командам шанс выйти на большой уровень.

Стелла Копи Лтд. выглядит как простой бутик генетической фирмы в Париже. Аванти, ответственный конструктор, любит создавать яркие дизайны, которые привлекают внимание европейских модельеров, но, когда не мечтает он причудливом биовэре, она не против работать с бегущими в Городе Огней. Иногда её модели получают компенсацию за любую странную деталь, которую она устанавливает, будь то хромированный рог единорога или киберрука все пальцы которой большие. Компенсирует она это обычно альфавэром или снаряжением. Слухи о том, что Аванти перестраивает своё лицо каждые полгода, чтобы избежать излишнего внимания, всё ещё необоснованны.

Организованная преступность тоже запустила руки в этот пирог. Якудза и триады, как правило, барыжат кибервэром, который получают из корпоративных источников или просто воруют. Мафия и Тонги больше работают по подержанному снаряжению, которое они получают в счёт долга. Уличные доки, связанные с этими организациями, обычно могут получить лучшее оборудование по более низким ценам, если клиент не брезгует происхождением продукта.

Марко "Красный соус" Валентино работает в одном из старейших итальянских ресторанов Чикаго. Интерьеры классические, но Марко работает в подвале. Он заслужил репутацию, работая уличным доком во время поглощения города большим жуком. Большую часть своего медицинского образования он получил благодаря Матрице и обучению на рабочем месте. Он получил свое прозвище из-за привычки добывать информацию для своей семьи, удаляя части кибервэра.

Местные банды и уличные доки часто оказываются в одной постели. В таких случаях грань между уличным доком и фиксером становится очень тонкой, поскольку банды обычно платят за медицинские услуги краденым товаром, а не твёрдыми ньюйенами. Как правило, бандам достаётся чаще и сильнее, чем бегущим, так что доки не остаются без работы и добра. Уличные доки могут быть слишком поглощены бандитским бизнесом и не иметь времени для новых клиентов, или банда может просто запретить доку работать с людьми, не являющимися союзниками или членами банды.

Владивосток мало чем отличается от других городов, но Бланки в масках хирургов – одна из самых колоритных банд, которые я видел. Чем сложнее исписана хирургическая маска, тем выше по пищевой цепочке находится член банды. Маска их лидера, Доктора Бланка, лежит между лучшим граффити, которое вы когда-либо видели, и мемпо воина-самурая. Он учит свою банду всему, чему научился, будучи боевым медиком, что делает их набеги кровавыми и эффективными. Доктор Бланк выживает уже почти двадцать пять лет, и примерно каждые несколько лет появляются слухи, что он оставил маску и удалился куда-нибудь в более тёплое место.

Клиники уличных доков также могут быть полезны правительственным оперативникам, работающим под прикрытием на враждебной территории. Мало кто сомневается в квалификации врача, особенно тех, кто работал в программах обмена, таких как «Врачи без границ» или «Больной Шестой Мир». Сами врачи могут быть полностью законопослушными, но вспомогательный персонал может работать на посольства или шпионскую организацию. Глубоко законспирированные версии такого типа контор могут попытаться выстроить предысторию, утверждая, что они существуют уже много лет. Обслуживание может быть замечательным, но внимательно следить за тем, что говорят в офисе, никогда не бывает плохой идеей.

Именно такое прикрытие любит Пат МакГилликадди, оперативника КАШ под прикрытием. Доктор появлялся в нескольких разных местах Ди-Си, хотя описания и изображения никогда полностью не совпадали. В ходе своей медицинской карьеры МакГилликадди был описан как человек разного пола, цвета кожи и даже разных метатипов. Его/её не видели с 2070, так что, возможно, добрый доктор наконец-то удалился на хороший частный остров, оплаченный всеми бегущими, которые давали деньги на это дело.

- Разве не это случилось с Сияющим Крестом? Все их бесплатные клиники в ГКА были укомплектованы сотрудниками ЦРУ и СКАШ. Ходят слухи, что в последнее время в больничных клиниках Шестого Мира появляются одни и те же лица (и разные имена).
- Thorn
- Да ладно тебе! "Доктор МакГилликадди"? Был ли "специальный агент Джей Дэниэлс" схвачен СКАШ?
- Bull

Предприимчивые уличные врачи иногда учатся у своих законных коллег и объединяются в коллектив. Хорошая новость заключается в том, что коллективы, как правило, содержат общие ресурсы и рефералки. Если член коллектива специализируется на кибервэре, другой уличный док может направить пациента к нему, так пациент получит скидку и качество услуг. Обратная сторона коллективов проявляется, когда они становятся монополиями. Удержание высоких цен, выбивание долгов и грязные трюки могут заблокировать медицинское обслуживание целых районов. Хотя я думаю, что это не так уж плохо для бегущих, которые могут быть наняты, чтобы вывести оставшихся конкурентов из бизнеса.

Бликер-стрит Медикал звучит профессионально, но на деле нечто среднее между сетью коллег и Альянсом уличных доков. Всё началось с того, что трио уличных доков объединились и наняло нескольких бегущих, чтобы избавиться от бандитов, захвативших их часть Финикса. Бегущие ушли, как только убрали бандитов, но доки использовали своё новообретённое влияние, чтобы улучшить район для своей клиентуры. Средства массовой информации и правительство считают, что это Финикс расцвёл благодаря их усилиям, но местные жители знают, что без Бликер-стрит Медикал этот район так и остался бы зоной боевых действий.

Забота о тех, кто не может позаботиться о себе, является естественным ответвлением благотворительных организаций и религиозной пропаганды. Бесплатные клиники заставляют людей чувствовать себя хорошо, но они также скрывают уличных доков, которые готовы взять деньги у бегущих в тени. Благодаря

миграции клиентуры приютов и постоянному трафика безГРЕшных, незаконным клиентам довольно просто скрываться. Бегущие, слишком бедные для надёжного жилища (или не боящиеся сквотов), могут отработать своё содержание обеспечивая безопасность операций.

Бонд Хэндс Клуб сильнее всего известен своей связью с Фондом Атлантиды, но эта междисциплинарная школа посвящения также имеет значительную долю уличных доков. Команда из мага и шамана имеет много магического исцеления, чтобы ускорить процесс, но не стесняются попросит об ответной услуге. Они редко ставят имплантаты или модификации тела, но у них достаточно контактов в Сиднее, так что и желающим апгрейднуть себя они могут помочь. Хорошая репутация БХК делает его одним из крупнейших производителей денег для Фондом Атлантиды.

- На мой вкус, это просто слишком близко к жукам.
- Plan 9
- Кто-нибудь знает, считается ли покупка киберглаза в религиозном учреждении благотворительным пожертвованием? Моя бухгалтерская программа не даёт чёткого ответа.
- Mika

Может, я старею и становлюсь сентиментальным. Этот ритм сблизил меня со многими умершими ужасными способами и многими другими, которые, предполагаю, мертвы, потому что я не слышал о них в течение многих лет. Конец Фоксвайф нетипичен. Она умерла от естественных причин после долгой карьеры, работая на двух работах. Это кажется пугающе ванильным по сравнению с жизнью, проведённой на фрилансе с пистолетом в одной руке и комлинком в другой. Улица жуёт и выплевывает людей, но она каким-то образом прошла через мясорубку. Может быть, у всех нас есть хоть капля надежды.

- Почему ты так хочешь верить, что это были естественные причины? То, что она рассказала мне о тебе, совершенно не согласуется с тем, что ты рассказываешь о ней.
- Trickster's Daughter
- Всё это очень мило, но если у тебя есть какие-то доказательства, подтверждающие твои претензии, то сейчас самое время показать их, милая.
- Sunshine
- Я не предъявляю никаких претензий, кроме доставшихся от Фоксвайф: вы равно получите те же услуги, если свяжитесь со мной, алгоритм тот же.
- Trickster's Daughter
- Верняк?
- Winterhawk
- Похоже, пришло время посвятить несколько часов моей другой работе. Если кто-то здесь заинтересован в том, чтобы помочь мне, вы знаете, где меня найти.
- Sunshine

# MENS SANA IN CORPORE SANO[2]

## ПСИХИЧЕСКИЕ ЗАБОЛЕВАНИЯ В ШЕСТОМ МИРЕ

### ТОПИКСТАРТЕР: THORN

Предупреждая непременные вопросы: нет, я не психолог, хотя и видел, что эта работа используется как прикрытие. Дело в том, что следователи и психоаналитики используют много одинаковых приёмов, шпионы контролируют активы, а психологи помогают людям разобраться в своей жизни, да и методы не слишком то отличаются. Следовательно, я знаю, о чём пишу.

Технология очень хороша в поддержании и укреплении метачеловеческого тела. Травмы, которые сделали бы инвалидом пятьдесят лет назад, сейчас столь же незначительны, как порез от бумаги. Искалечил ногу в мотоаварии? Кибернога будет лучше оригинала. Потанцевал под кислотным дождём? К концу дня у тебя появятся новые глаза, которые смогут видеть в инфракрасном диапазоне. Депрессия? Ну… ты пробовал эмочип?

- Давайте не будем забывать, что все эти чудеса доступны только тем, кто может себе их позволить. Медицина для бедных отстаёт от стандартной на десятилетия. И это ещё если медицина в принципе доступна.
- Aufheben

К сожалению, мы пока не можем заменить части метачеловеческой психики так же легко, как конечности. Бегущие в тени регулярно наведываются в глубины безумия, и, их там подстерегают уникальные возможности и опасности. Если ты способен сохранять хладнокровие, по крайней мере, в своём понимании, то получишь шанс оседлать первые и избежать вторых.

## "ДА ТЫ ПОЛНЫЙ ПСИХ!"

Что такое "психическое заболевание"? Метачеловек с нервным тиком, который слышит голос Бога в своей голове? Женщина, которая прижимает колени к груди и молча раскачивается взад-вперёд, не реагируя на окружающий мир? Эмоциональная отстранённость и неспособность общаться с людьми, зато возможность решать математические задачи, которые поставили в тупик самых умных в мире?

По моему опыту, ответ гораздо проще. Подумайте о любом знакомом и выберите первую черту личности, которая приходит на ум. Увеличьте её до максимума. Сделайте его карикатурой на самого себя. Теперь увеличьте её снова, пока метачеловек, о котором вы подумали, не станет подчиняться одной этой особенности — он слишком грустен, чтобы встать с постели; слишком энергичен, чтобы сидеть спокойно или думать, прежде чем действовать; слишком сдержан, чтобы общаться с кем-то ещё; слишком

2 «В здоровом теле здоро́вый дух» — крылатое латинское выражение.

озабочен мнением других, чтобы взаимодействовать с окружающими. Все эти терминальные формы эмоций являются хорошо известными психическими заболеваниями: тяжёлая депрессия, синдром дефицита внимания и гиперактивность, личностные и тревожные расстройства.

Вы можете спросить себя: "какая разница?" Все иногда немного сумасшедшие, учитывая что так называемый "нормальный" человек на самом деле не существует. Это может быть правдой, но часто споры о том, что следует считать психическим заболеванием, сводятся к одному пункту: стигматизация.

Подавляющее большинство металюдей с психическими заболеваниями, даже очень заметными, совершенно безвредны. На инстинктивном уровне, однако, метачеловек вздрагивает от всего, что не выглядит или не действует "нормально". Более того, стереотипы СМИ о психических заболеваниях укрепляют веру в то, что все психически больные люди являются опасными или своего рода психопатами. Эти два фактора вносят свой вклад в общество, клеймо которого вредит больному куда больше любого симптома.

- Да, но это не так уж плохо, если ты можешь использовать это клеймо как прикрытие на работе, не так ли?
- Kane
- Это было бы совершенно... о, не обращай внимания.
- Netcat

С другой стороны, большинству металюдей с доказанным психическим заболеванием трудно функционировать в какой-то области своей жизни. Такие методы лечения, как лекарства или терапия (или хирургия, для тех, кто страдает дисфорией, связанной с телом), могут помочь преодолеть эти трудности, но они стоят достаточно дорого, а медицинская страховка корпорации не будет оплачивать то, что врач не подписал. А если у тебя нет страховки, стоит только пожелать удачи, для получения лекарств её потребуется немеряно! Следовательно люди с психическими заболеваниями часто не могут позволить себе лечение, что приводит к ухудшению их симптомов и снижает их шансы удержаться на работе или дома. В конце концов они оказываются на улице. Я почти уверен, что мне не нужно говорить никому из вас, что среди бездомных любого района высокий процент психических заболеваний — иногда недиагностированных и почти всегда нелеченных.

- Фармацевтические компании без особых проблем снабдили бы всех нуждающихся лекарствами, но им всё равно.
- Clockwork
- Подождите, бесплатные лекарства для бедных психически больных? По предложению Clockwork? Что, чёрт возьми, только что произошло?
- Snopes
- Да, забавно предполагать, что я худший из всех. Так держать. Это забавно.
- Clockwork
- Здравоохранение – вечная головная боль корп. Есть много доказательств того, что предоставление сотрудникам льгот по здоровью помогает корпорации, в конечном итоге "счастливая рабочая сила — это продуктивная рабочая сила", но не будет ли дешевле для корпорации просто уволить хронически больных и нанять здоровых, остаётся открытым вопросом. Естественно, корпа, которая делает льготы для своих сотрудников, использует их как способ повышения имиджа и привлечения потенциальных сотрудников. Тот факт, что у них может быть долг перед своими работниками, как правило, не является проблемой.
- Mr. Bonds
- Раньше у правительств были антидискриминационные законы, запрещающие корпорациям увольнять сотрудников только за то, что те больны. Теперь, когда корпоративная экстерриториальность позволяет им увольнять всех, кого хотят, корпы начали поддерживать группы, лоббирующие вычёркивание определённых психических расстройств из руководств по диагностике. Они утверждают, что это для того, чтобы "снять стигматизацию психических заболеваний", но на практике они хотят тихо ограничить оплату счетов. Если работнику не ставят формальный диагноз, то и оплачивать расходы на его лечение не требуется.
- Kay St. Irregular

## ПОЛЕВОЕ РУКОВОДСТВО БЕГУЩЕГО ПО ПСИХИЧЕСКИМ РАССТРОЙСТВАМ

Чтобы не перепечатывать весь учебник по психологии аномалий, для этого существует «Эфиропедия», я составил список категорий психических расстройств, а также названия самых часто встречаются среди бегущих в тени. (*Я понимаю, что это не шибко научно с моей стороны, но мне будет легче относиться к этому таким образом. Также, мне больше интересен такой подход.*)

- О, отлично, доктор Билл на ДжекПоинте. Всё, что ему сейчас нужно, – это дневное тридшоу.
- Slamm-0!

Первая группа состояний – это тревожные расстройства. Один из видов тревожного расстройства, который вы, вероятно, видели раньше, – это **фобии**, парализующий страх перед определёнными объектами или ситуациями. Другая – **социальная тревога**, при которой пациенты избегают социальных ситуаций из страха смущения, негативного внимания, унижения или социального взаимодействия.

Если вы когда-нибудь видели встревоженного человека, ломающего руки или вытаптывающего в полу дырку, вы видели повседневное проявление **обсессивно-компульсивного расстройства (ОКР).** ОКР диагностируют, когда расстройство вызвано непроизвольными, тревожащими мыслями (*обсцессии*), и пациент повторяет поведение, чтобы попытаться облегчить свою тревогу (*компульсии*).

Часто можно видеть, как страдающие ОКР копят

предметы, проверяют дверные замки определённое количество раз или несколько раз моют руки. В самом деле, многие страдающие обсессивно-компульсивного расстройства являются гермофобами[3], и часто считаются помешанными на чистоте. Но вспомните "навязчивую" часть. Пристрастие к аккуратности не означает, что у вас ОКР, и попытки записать в больные всех чистюлю, дико раздражают всех, связанных с настоящими заболеваниями.

- Тот риггер, о котором я говорил в «Run Faster», который держал свой фургон в безупречной чисте? Держу пари, что он болен эти вашим ОКР. Он не просто любил чистоту — он должен был поддерживать её, несмотря ни на что. Даже в разгар перестрелки он сначала протрёт свою тачку, а уже потом вдарит по газам. Если вы хотите с такой болячкой выжить на улице – лечитесь.
- Pistons

Другие тревожные расстройства ещё более опасны. **Клептомания** – это навязчивое воровство для снятия эмоционального напряжения. **Пироманьяки** похожи, но поджигают, а не воруют. Помните, что такое поведение в первую очередь делается для того, чтобы почувствовать себя лучше; клептоман может красть совершенно бесполезные вещи, а пироманьяк обычно не будет поджигать то, за что он может получить страховку. Будьте осторожны, если намерены использовать эти черты для собственной выгоды.

- Плюс, эксплуатация психических заболеваний довольно мерзкое дерьмо.
- Sounder
- О да, быть этичным и милым – это охренеть как хорошо, но быть чуть ли не единственным хорошим человеком в мире, полном ублюдков, – прямой путь к сумасшествию.
- Haze

Последние расстройства, связанные с тревогой, которые я планировал охватить,– это те, с которыми бегущие, возможно, уже знакомы. Мы знаем о зависимостях, которые часто имеют биологические корни, но также они могут быть связаны с потребностями металюдей, чтобы облегчить одиночество, депрессию или что-то ещё. Я знаю психотерапевтов, которые не назвали бы зависимость "тревожным расстройством", но я перечисляю их здесь, потому что очень многие становятся зависимыми после того, как используют свой порок для снятия стресса. Наконец, когда я пришел к ней за вторым мнением, Hard Exit настоял на том, чтобы написать раздел о **посттравматическом стрессовом расстройстве (ПТСР)**, так что вы можете найти его после этого.

Вторая категория – это диссоциативные расстройства. Если вы когда-нибудь блокировали боль от травмы, вы знаете, что такое диссоциация. **Диссоциативная амнезия** (или просто "амнезия") включает как потерю памяти, так и неспособность формировать новые воспоминания. Это часто проявляется как потеря памяти о определённом событии или личности. **Состояние фуги** – это "временная амнезия", когда метачеловек на короткое время теряет память. Во время фуги он функционирует, но может обладать другими навыками и характером. Когда фуга заканчивается, пациент восстанавливает свои нормальные воспоминания, но не будет помнить, что произошло во время состояния фуги.

- Ваше описание состояний фуги очень похоже на провалы в памяти, оставленные одержимостью духом или некоторыми магическими манипуляциями.
- Winterhawk
- Десятилетиями именно в это верили многие религиозные секты. В последние десятилетия определённо наблюдается возрождение организаций, пытающихся назвать психическое заболевание "одержимостью духом", независимо от того, сколько магов говорят, что одержимость не является универсальной причиной подобных происшествий.
- Goat Foot

**Диссоциативное расстройство личности (ДРЛ)** более известно как синдром множественной личности. Страдающие ДРЛ имеют двух или более различных "альтер-личностей", каждое из которых является полностью сформированной личностью, по очереди контролирующих одно и то же физическое тело. С момента появления когнитивного фрагментационного расстройства болеющие ДРЛ стали мишенью для корпов, правительств и анти-КФР "активистов". Некоторые больных используют для исследований, добровольно или нет, в то время как другие помещаются в карантин вместе с жертвами КФР.

- Логично, им нужна была другая личность, чтобы избавиться от старой.
- Slamm-0!

Расстройства личности определяются как "поведение, когнитивные способности и внутренние переживания", которые существенно отличаются от того, что является "нормальным" в культуре пациента, и затрудняют адаптацию пациента к окружающей среде. Другими словами, "мы знаем, что вы ведёте себя странно, но вы не подходите ни к какой другой категории."

**Гистрионическое расстройство личности (ГРЛ)** – это, по большей части, патологический поиск внимания, пациент всегда желает быть в центре внимания и ревнует к другим привлекающим внимание. Страдающие **нарциссическим расстройством личности (НРЛ)** имеют патологически завышенное мнение о себе, и поскольку они с удовольствием находиться в своём собственном обществе, вероятно, вообще не считают себя "страдающими". Они также ожидают, что все вокруг признают их превосходство.

- Проработав в шоу-бизнесе столько времени, я не уверена, какая болезнь там более распространена, эта или следующая.
- Kat o' Nine Tales

**Оппозиционное вызывающее расстройство (ОВР)** обычно встречается у того, который просто не

3 человек с патологической боязнью микробов

может ни с кем ладить. Он или она может из кожи вон лезть, чтобы не согласиться с другими и начать спорить, жаловаться на преследования или отказываться брать на себя ответственность за неудачу, предпочитая обвинять других.

- Прежде чем кто-то из вас что-то скажет: не беспокойтесь, я знаю, что вы все подумали.
- Clockwork

Некоторые скажут, что **параноидальное расстройство личности (ПНР)** можно смело назвать синдромом бегущего в тени, но даже по нашим меркам больные паранойей подозрительны сверх всякой причины. Они концентрируют на информации, которая подпитывает их страхи, игнорируют доказательства обратного, и почти не способны доверять кому-либо.

**Антисоциальное расстройство личности (АСРЛ)** более известно как психопатия, ещё одна вещь, в которой нас, бегущих в тени, часто обвиняют. Симптомы АСРЛ включают в себя пренебрежение к благополучием других, отсутствие эмпатии или раскаяния, а также смелое, раскованное, часто насильственное поведение.

- И безудержную фееричность!
- Kane

Расстройства настроения бывают трех видов: депрессия, мания и **биполярное расстройство**. Биполярное расстройство – это маятник с депрессией на одном полюсе и манией на другом; в прошлом его даже называли "маниакально-депрессивным расстройством" или "перепадами настроения из ада». Переход между двумя крайностями, маниакальной и депрессивной, внезапен и непредсказуем.

Наконец, психоз, обычно называющийся "отрывом от реальности", включает в себя один или более из четырех общих симптомов: галлюцинации, бред, кататонию и расстройства мышления. Шизофрения, вероятно, является одним из наиболее широко известных психических заболеваний — или, по крайней мере, она связана с наиболее известными стереотипами: пациент в смирительной рубашке, который слышит голоса, имеет параноидальные галлюцинации и испытывает трудности в отношениях или общении с другими.

- Хе-хе... просто вспомнил историю, которую мне рассказал приятель, из Звезды. 911 каждый день получал звонки от женщины, которая была абсолютно убеждена, что в её мозг проникают "сигналы". (Не радиосигналы, другой вид — не спрашивайте меня, что именно.) Это продолжалось до тех пор, пока, наконец, один диспетчер не уговорил даму сделать шляпу из фольги. Никто не думал, что это сработает, но им она больше не звонила — до тех пор, пока месяц спустя она не позвонила в панике из-за потери своей шляпы из фольги.
- Sticks

Все перечисленные выше расстройства носят чисто психологический характер — они возникают сами по себе, а не являются побочными эффектами физических изменений мозга. Тем не менее, некоторые из неврологически обусловленных расстройств заслуживают внимания, особенно с момента реализации прямого нейронного интерфейса.

Кибергеническое аффективное расстройство, или то, что большинство людей называют **киберпсихозом**, является широко известным состоянием Шестого Мира. При киберпсихозе аффекты (насколько сильно он испытывает эмоции) и эмпатия (сколько внимания он уделяет чувствам других людей) пациента снижаются по мере увеличения количества аугментаций. Чрезмерное увлечение имплантатами может в конечном итоге разрушить способность метачеловека общаться с окружающими или привести к развитию антисоциальных личностных черт. В терминальных случаях повреждения нервной системы киберпсихотика может быть достаточно сильным, чтобы вызвать психотический срыв при стрессе.

**Эпилепсия** — это неврологическое расстройство, при котором высокий уровень нервной стимуляции вызывает эпилептический припадок, мозг по существу выходит из строя, потенциально это может привести к разнообразным симптомам, таким как судороги, галлюцинации, ощущения падения или движения, перепады настроения и трудности с речью, а также иные.

Один из видов эпилепсии, известный как **височная эпилепсия с осложнениями (ВЭ-о)**, вызывается неврологическим и метаболическим стрессом при использовании кибервэра. Больным ВЭ-о свойственно впадать в эпилептический припадок при стрессе. Начало ВЭ-о может быть отсрочено препаратом AEXD, но после первого приступа обратить вспять эти эффекты может только генная терапия. Даже тогда есть шанс, на рецидив ВЭ-о, если вызвавший его кибервэр не будет удалён.

**Синдром сенсорной перегрузки (ССП)** – это ещё одно нейрокибернетическое расстройство, вызывающее судороги, подобные ВЭ-о. Однако судороги ССП возникают не из-за стресса, а из-за чрезмерного воздействия ОДРов. **Искусственно вызванный психотропный синдром (ИВПС)** является двоюродным братом ССП и распространён среди выживших после Второго Краха. Больные ИВПС способны воспринимать беспроводной шум, считая его как минимум отвлекающим, а как максимум – сокрушающим. Обычно считается, что ИВПС каким-то образом связан с появлением техномантов, но никаких эмпирических доказательств этого не было получено.

## ИСЦЕЛЕНИЕ РАЗУМА

Первое препятствие в получении лечения психиатрического заболевания – это поиск того, кто готов вас лечить. Как обычно, если вы безГРЕшны, удачи вам в получении любой помощи сверх того минимума, который по закону обязаны предоставлять клиники. (Если они каким-то образом могут утверждать, что не знали, что вам нужна помощь, даже минимум не гарантирован, а во многих местах вообще нет клиник.) Пациенты с более заметными психическими расстройствами несут дополнительное бремя стигматизации и изоляции от остального общества. Даже внутри больницы никто не хочет быть рядом с "сумасшедшим"; удручающе часто психиатрических

пациентов без документов привязывают к каталке и оставляют в коридоре, где их поведение никого больше не беспокоит.

Предполагая, что у вас есть правильные документы (или кредитная карточка) для получения лечения, психические пациенты имеют доступ к целому ряду методов, помогающих преодолеть их конкретную проблему, в зависимости от того, куда вы идёте, что происходит в вашей голове и кто занимается лечением. Медикаментозное лечение является самым простым из этих методов лечения — психиатр выписывает рецепт, который реализуется фармацевтом, пациент принимает лекарство и симптомы прекращаются. Однако психоактивные препараты не обязательно лечат основную причину заболевания, только симптомы.

- Некоторые психоактивные препараты ценятся на чёрном рынке. Препараты на основе стимуляторов, которые психиатры дают детям с синдромом гиперактивности, близки по составу к бетамету. Седативные средства и галлюциногены тоже всегда популярны.
- Nephrine

Эмочипы конкурируют с лекарствами по удобству и разнообразию, по крайней мере, на уровень ниже ЛЖИ. Эмочипы обычно имеют цвет и название; будьте осторожны, чтобы не перепутать, иначе вас может ждать неприятный сюрприз. Подобно лекарствам, эмочипы фокусируются на лечении симптомов психических расстройств, а не их причин.

Для психологов консультирование – это хлеб с маслом, оно начинается с "расскажи мне о своей матери" и заканчивается глубоким проникновением в самые тёмные тайны пациента. Те немногие, которые прошли через психотерапию, называли это тяжёлой работой (а иногда и хуже), но она может быть эффективной в решении проблем, которые сделали её необходимой. В некоторых случаях гипнотерапия используется для вытягивания вытесненных воспоминаний или закрепления изменений в поведении.

- Я не знаю, многие ли из вас помнят комментарий RRW, сделанный в посте Sim Dreams and Nightmares (я уверен, что Ecotope среди них — он не говорил со мной с тех пор), но это важно, поэтому повторю: "Люди, которые оказываются в

положении или состоянии, которые сделали их наркоманами, как правило, возвращаются к прежним привычкам, как будто ихи не лечили." Наркоманы отхватывают свою долю ужаса, но совершенно законные эмочипы бесполезны, если вы не справились с основной проблемой. Если у вас есть выбор между терапией или лекарствами/чипами, выбирайте терапию.

- Turbo Bunny

- Это верно только до определённого момента. Иногда медикаментозное лечение и ПНИ-лечение, такие как чипы или биосвязь с ASIST (которые описаны ниже) единственный вариант, потому что терапия не может помочь. Я поддерживаю решение проблем вместо их купирования, но никакая психотерапия не вылечит депрессию, вызванную черепно-мозговой травмой.
- Nephrine

- Не говоря уже о времени. Терапия может сработать, но для достижения эффекта требуется много времени. Люди с серьёзными заболеваниями не всегда могут ждать. Очень часто лекарства используются в качестве временной меры, когда можно достичь большей стабильности. Насколько временной будет мера зависит от ситуации. Время также имеет значение, когда речь заходит о том, действительно ли металюди принимают лечение. Иногда из-за того, что они не готовы, а иногда из-за того, что им не нравится то, как они себя чувствуют, пациенты часто сопротивляются лечению, что является ещё одним существенным препятствием.
- Butch

Суть психотерапии заключается в изменении образа мышления. Цель многих психоактивных препаратов, включая самолечение различными веществами, состоит в том, чтобы заставить себя чувствовать себя лучше (или, по крайней мере, ослабить чувства плохие). Благодаря технологии ПНИ программируемая биологическая обратная связь ASIST (ПБА) теперь может использоваться для непосредственного изменения чувств и воспоминаний.

ПБА чрезвычайно эффективен; пациенты могут видеть значительные изменения в течение нескольких дней или недель, в отличие от месяцев или лет, необходимых для других методов. В таких обстоятельствах, как сильная тревога или расстройства настроения, ПБА может быть успешной там, где другие методы лечения потерпели неудачу. Тем не менее, клиники, которые предлагают лечение ПБА, являются эквивалентом дельта-клиник – секретных и строго регулируемых, не говоря уже о чрезвычайно дорогих.

- Строгие правила легального использования ПБА обусловлены не только потенциальным психологическим ущербом, но и возможностью использовать его в недобросовестных целях. Эта технология была разработана спецслужбами для использования в допросах и программировании секретных агентов; потому она чрезвычайно полезна любому, кто хочет проникнуть в чужой разум. Кроме того, долгосрочные последствия манипуляций разумом пациента, остаются неясными.
- Fianchetto

# НЕВИДИМЫЕ РАНЫ

### ТОПИКСТАРТЕР: HARD EXIT

В октябре 74-го я участвовала в Битве за Боготу. Для тех из вас, кто еще не слышал эту историю, моей команде было поручено извлечь группу ВИПов из города после того, как он был заблокирован. Всё пошло наперекосяк, птичку сбили, а снаряд разрушили здание, в котором мы лежали. Я с трудом выбралась живой. Позже Стоун приехал и нашел меня в Атланте. Это тоже не очень хорошо кончилось; прошло добрых несколько месяцев, прежде чем мы снова смогли поговорить. Я не буду извиняться за то, что сказала, но рада, что он меня нашёл.

Некоторое время назад Smiling Bandit связался со мной и спросил, не могу ли я дать некоторую информацию для исследования о психологических травмах. Я согласилась, но только если смогу написать пост сама. Так вот оно что.

Есть такой популярный образ крутого, серьёзного бегущего в тени, который может не моргнув глазом встретиться лицом к лицу с самим Сатаной и пережить испытания, которые бы смели обычного человека с ума, даже не закурив. Десятилетия тридов, а до этого плоских видео, вероятно, прорекламировали нашу профессию больше, чем любые новости. Это не значит, что мы не делаем всё возможное, чтобы укрепить этот образ, когда он соответствует нашим потребностям; я так же виновна в этом, как и все остальные.

Дело в том, что триды никогда не рассказывают нам, каково это, когда фасад начинает трескаться. Они с радостью покажут семнадцатилетнего парня, обоссавшего штаны за живой изгородью во время Евро-войн, или контуженного ветерана с пустым взглядом, который ушёл на войну и вернулся "другим", но они также прославлены, как последний фильм Арес Глобал Интертеймент (где вы обычно их видите). Конечно, в каждом стереотипе есть доля правды, но все мы знаем, чего стоит в наши дни быть "основанным на реальной истории". Что касается меня, то я бы предпочла пропустить всю эту херню и сказать вам правду. Не могу гарантировать, что вам она понравится, но если вы все равно хотите это услышать, читайте дальше.

- Хочешь знать правду? Ты не сможешь справиться с правдой!
- Slamm-0!

Разные психотерапевты по-разному определяют "травму", но для меня травма происходит, когда уничтожается ваше чувство безопасности. Как это выглядит на практике? Опять же, я не психиатр, но одна вещь, которую я видела в тех случаях, когда имел дело с травмами, заключается в том, что никто никогда не был готов к ней. Что такое безопасность, как не душевный покой, щит от страха перед неизвестностью?

Солдаты возвращаются после восемнадцати месяцев в зоне боевых действий и не могут перестать искать засады, независимо от того, насколько безопасно их

окружение. Наёмные рабы запирают все двери, чтобы чувствовать себя в безопасности, но после того, как кто-то врывается в их дом, даже самый лучший маглок не даёт им спать по ночам. Психические шрамы людей, которых ограбили или избили прямо дома, сохраняются ещё долго после физического восстановления, потому что они никогда не смогут восстановить веру в то, что "это никогда не случится со мной".

## С ЧЕМ МЫ ИМЕЕМ ДЕЛО

Каково это, когда ты начинаешь ломаться? Ты огрызаешься на товарищей по команде и жалеешь, что не можешь просто упасть в койку и проспать неделю. Ботинки кажутся на десять килограммов тяжелее, чем вчера, потому что ты всю ночь смотрел в потолок, беспокоясь о том, что произойдёт в следующий раз, когда на работе прижмёт. Ты не уверен, что сможешь справиться с этим, не уверен, что команда сможет справиться с этим, и эта мысль вызывает постоянную тошноту. Ты постоянно изнемогаешь от усталости и беспокойства, твои мысли не заняты работой и люди начинают замечать твой пустой взгляд.

Когда начинается перестрелка, вместо того, чтобы приняться за дело и делать свою работу, и ты замираешь, пытаясь побороть стресс и усталость. Если тебе очень, очень повезет, то этот ступор не будет стоить тебе и твоим товарищам жизни.

Вне работы жизнь на самом деле не сильно лучше. Ты чувствуешь, что сделан из хрупкого стекла, намотанного на тугую пружину, хрупкую, хрустящую, готовую треснуть, если кто-то хотя бы надавит не на ту часть тебя, и на волосок от того, чтобы наброситься на любую угрозу. Однажды, после поездки в Амазонию, у меня случился приступ и я сломала челюсть какому-то ушлёпку. Почему? Он следовал за мной уже два квартала и был одет в цвета банды, с которой я сражалась в Боготе, а потом дал мне повод. Не самый лучший момент моей жизни.

Самое худшее в гражданских, ну или во всяком случае не-бегущих, это то, что они непредсказуемы. Внутри нашего собственного сообщества, будь то тени или военная база, большую часть действий большей части окружающих можно предугадать. Да, бегущие в тени изо всех сил стараются скрыть свои намерения, но есть определённые правила, которым все следуют, особенно если они хотят не выглядеть так, как будто они собираются ударить вас в спину. Среди гражданских это не так предсказуемо; никогда не узнаешь, где скрывается то, что может вывести тебя из себя, может на улице или за следующим углом.

Между необходимостью сдерживать себя в присутствии гражданских и знанием того, что большинство из них, вероятно, примут тебя за психа, если узнают, что происходит в твоей голове, изоляция от общества может показаться хорошей идеей. Это не кажется огромной потерей, ведь в любом случае никто из них не понимает тебя. В морской пехоте у нас были обязательные консультации каждый месяц, но они, как правило, пустая трата времени — зачем идти к психиатру, когда разговор о том, что ты пережил, доведёт её до слёз? (Нет, дрек, я видела, как это происходит.)

Затем идут части боевого стресса, которые вы видите в тридах: воспоминания и кошмары обо всём, что вы хотели бы забыть. В морской пехоте мы называли подобные вещи "критическими событиями", чтобы не погружаться в то, что событием было то, как брат по оружию был разорван самодельным взрывным устройством, или как нашли жертву жертвоприношения ацци, лежащую на каменном алтаре с порезами на теле и ужасом на лице, или как твоя рука может так сильно болеть, ведь она металлическая, а настоящая снова в крови. ...

... а знаешь, может быть, называть их "критическими событиями" не такая уж плохая идея.

- Чёрт, Джесс, ты никогда мне ничего такого не рассказывала.
- Pistons
- Я хочу думать об этом не больше, чем ты.
- Hard Exit

## ДИСКЛЕЙМЕР И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ТРИГГЕРАХ

**Мы не являемся специалистами в области психического здоровья, и эта книга никоим образом не должна рассматриваться как медицинская консультация. Если у вас есть опасения по поводу вашего психического здоровья, пожалуйста, обратитесь за профессиональной помощью.**

**Несмотря на то, что действие происходит в вымышленном сеттинге, эта статья была написана с прицелом на реализм, с участием нынешних и бывших членов вооруженных сил. Источники психологической травмы обсуждаются простым языком. Если посттравматический стресс является темой, которая несет личный вес, рекомендуется соблюдать осторожность.**

### Примечание к примечанию от переводчика

**Вышеописанное дерьмо выпало из зумерка-пидорка, чей самой большой проблемой был бан на Фейсбуке и негативный комментарий к аватарке, а после неправильного местоимения он рыдал четыре дня. Любой общавшийся с родственником в старческой деменции (каковая в общественном сознании даже не всегда считается болезнью), не говоря уже о более неожиданных болезнях, смотрит на все тутошние страшно-страшные описания как патологоанатом на суповой набор.**

## КАК МЫ СПРАВЛЯЕМСЯ

Когда надлом начинает прогрессировать, сеть поддержки – это разница между "плохим днём" и борьбой, которая растянется на месяцы или годы, а то и на всю оставшуюся жизнь. Солдаты полагаются на отряд, парней и девчонок, бредущих по шею в том же дерьме, что и они. Для бегущих в тени, это команда,

с которой ты работаешь, или контакты, с которыми можно выпить пару десятков шотов и поговорить о старом беге. Любой утверждающий, что может справиться со стрессами нашей работы в одиночку, либо лжёт, либо скоро сломается.

Если поймать момент проявления боевого стресса (или "острого стресса", как говорят гражданские) симптомы могут быть купированы выполнен бытовыми вещами, вроде горячей едой или хорошим ночным сном. Удивлён? Помни, что ключевое слово во всём этом – стресс. Большинство справляется с повседневным стрессом самыми обычными бытовыми удобствами. Только у нас другое определение "повседневного стресса".

- Многие гражданские думают, что самая напряжённая часть жизни солдата – это быть в бою или получить ранение, но на самом деле мы беспокоимся об этом не больше, чем большинство хакеров беспокоятся о Чёрном ЛьДе. Конечно, есть риски, но они ожидаемы — это часть работы. Опасные те, которые приходят из ниоткуда и застают вас врасплох, именно они не дают вам спать по ночам.
- Picador

Другой хорошей защитой от боевого стресса является тренировка. Одна из причин, по которой солдаты тратят так много времени на тренировку своих навыков, заключается в том, что подготовка к боевым ситуациям делает те знакомыми, что снижает шок. Другая причина – закрепить нужные реакции в мышечную память, инстинктивную, а не сознательную, потому что в бою разница между успехом и неудачей (и жизнью или смертью) измеряется временем нажатия на спусковой крючок. Тренировка – это то, что позволяет вам действовать мгновенно, вместо того, чтобы думать о том, что вам сказал ваш командир или преодолеть оцепенение.

К сожалению, не существует "учебного лагеря для бегущих в тени", куда новички-бегущие могут пойти, чтобы им вбили в голову важный дрек, и многие из нас не могут или не хотят служить в армии. Единственное "обучение", которое получают большинство бегущих в тени, — это опыт, и это ещё одна причина, по которой так важно иметь команду или другую сеть поддержки, вы (надеюсь) будете поддерживать друг друга достаточно долго, чтобы учиться на своих ошибках.

- Возможно, кого-то из вас это шокирует, но, несмотря на то, что я являюсь образцом современного теневого капера, даже у меня есть несколько близких друзей, к которым я обращался, когда начинал. Они могут и не признаваться в этом, но только глупые и мёртвые капитаны не знают ценности друзей. Обычно мы называем их экипажами.
- Kane
- Сентиментальный и цитирующий Гилберта и Салливана? Неужели я снова попал в параллельное измерение?
- Winterhawk

Но иногда вся предосторожность мира не сможет помешать стрессу прорвать защиту и вонзить когти в твой разум. Именно тогда желанные шесть часов сна превращаются в лес кошмаров. Воспоминания и паранойя начинают просачиваться в повседневную жизнь, даже когда ты уже не на работе. Добро пожаловать в мир ПТСР, посттравматического стрессового расстройства.

Раз уж мы затронули эту тему, могу также упомянуть, что многие солдаты и бегущие в тени ненавидят название "посттравматическое стрессовое расстройство". Почему? Оно заставляет чувствовать себя больным или испорченным товаром, а не дееспособным метачеловеком, которому нужен перерыв. Некоторые критиканы считают, что у нас слишком много гордости, и спорить с этим тяжело, но они не понимают, насколько важна эта гордость для того, чтобы вернуть жизнь в прежнее русло. Не могу сосчитать, сколько раз способность видеть себя дееспособным, а не беспомощным пациентом, заставляла меня поднимать задницу и возвращаться к работе. (Кроме того, если уж вам так нужно использовать этот термин, используйте "переживший ПТСР". Называя солдата "жертвой ПТСР", вы получите по морде.)

Теперь, когда самое худшее началось, как вы его остановите? Это, вероятно, прозвучит неубедительно и не сильно похоже на бегущих в тени, но стоит начать с базовой заботы о себе. Спите достаточно, желательно вставать и ложиться спать в одно и то же время каждый день (или ночь). Правильно питайтесь. Делайте физические упражнения, как для снятия стресса, так и потому, что эндорфины являются естественным антидепрессантом. У солдат есть преимущество, поскольку вокруг этой рутины построена в жизнь на базе. Кроме того, это держит вас занятым, что помогает отвлечься от внутренних переживаний.

Другая часть борьбы с посттравматическим стрессом – это умение расслабляться. Поверьте мне, это звучит намного проще, чем на самом деле, особенно для металюдей, у которых чёткое понимание текущей ситуации – непременное условие выживания. Постарайся найти две или три вещи, которые надёжно успокоят тебя, и убедись, что можешь использовать их так часто, как нужно. Настоятельно рекомендую не использовать для этого препараты или чипы. Да, я знаю, что гораздо легче расслабиться, когда вы можете выпить, или вштырить эмо и позволить симсенсу сделать всю работу. Вот только очень лёгкий способ стать наркоманом, что ещё никому не помогало.

- Для предотвращения флэшбэков лучше использовать активности, которые заставляют ваше сознание фокусироваться на текущих ощущениях. Как бы глупо это ни звучало, когда я покинул Вселенское Братство и начал охотиться на жуков, одной из вещей, которые я использовал, чтобы противостоять своему клещу, были сладости.[4]
- Sticks

4 В оригинале NERPS: недавно созданные продаваемые продукты или, в иной расшифровке, несуществующие ролевые товары. Старая метаигровая фишка Shadowrun, в мире игры вещи, которые внезапно приходятся покупателям по вкусу, но также быстро выходят из моды: тамагочи, камни-питомцы, лицевые панели мобилок и прочие спиннеры. Как это превратилось в конфеты я не знаю, но далее по тексту именно так.

- Типа конфет?[5]
- /dev/grrl

- Да. Ну и что? Мне нравится их вкус, а когда я был ребенком жуки никогда не давали нам их есть, так что это отличный способ напомнить себе, от чего я свалил. Когда вам необходимо нечто, чтобы удержать ваш мозг от сползания во флэшбэки с жуками, есть много куда худших штук, чем сладости. А ещё у вас никогда не будет проблем с их получением, в радиусе десяти километров всегда есть точка Стафер Снак, просто дополнительный бонус.
- Sticks

- Кто-нибудь запишет это и отправит; корпы превратят это в слоган! "Ты можешь сделать кое-что похуже %new_candy_name%!"
- Slamm-0!

- За последние десятилетия наше понимание и способы борьбы с зависимостью или предотвращения её возникновения значительно углубилось. Я понимаю пагубные последствия наркомании, но не думаю, что следует так запросто отбрасывать возможности ответственного и полезного употребления наркотиков.
- Haze

- Эта фраза прозвучала бы гораздо убедительнее, если бы прозвучала из уст того, кто не сжигал окружающих благодаря своему "ответственному употреблению наркотиков".
- Pistons

Поговори с тем, кто тебя выслушает (именно поэтому я и настаивала на наличии сети поддержки). Для меня встреча лицом к лицу – лучший вариант, но если вам неудобно встречаться лично, сгодится и Матрица. Это ещё одна из тех вещей, которые намного сложнее, чем кажется, потому что большинство бегущих не могут открыто поговорить с кем то, кто не ходил в бег. Из личного опыта, однако, лучше найти кого-то, кто заботится о вас и действительно будет слушать то, что вы говорите, даже если он никогда не носил униформу или не изучал психологию.

- Иногда я обнаруживаю, что предпочёл бы поговорить с кем-то, кто умеет слушать и не является товарищем по оружию. Причина заключается в том, что, хотя общение с таким слушателем очень важно, смысл этих бесед заключается в том, чтобы помочь вам разобраться в своих чувствах, так что вам приходиться быть откровенным. Гораздо труднее замалчивать вещи с помощью "ну, ты знаешь, каково это", когда собеседник ничего не знает.
- DangerSensei

- Несмотря на всю пропаганду, правительства ужасно поддерживают военнослужащих и ветеранов с ПТСР. Это стало проблемой ещё в конце двадцатого века, и с тех пор стало только хуже. Обычно проблема всплывает только во время выборов и замалчивается сразу после дня голосования. Даже военное прошлое президента Коллотона не помогло ей сохранить ветеранские службы, о чём многие ветераны СКАШ сегодня справедливо и горько сожалеют.
- Kay St. Irregular

- По моему опыту, у корпов это получается ничуть не лучше, чем у правительств. Ещё одна причина, по которой я предпочитаю быть наёмником; если один из моих солдат найдёт мозгоправа, который действительно полезен, я могу сдать ему всех своих парней.
- Picador

- Никто, включая корпорации и правительства, не станет добиваться эффективности процесса, на результат которого ему наплевать.
- Aufheben

- С кем бы вы ни разговаривали, убедитесь, что они знают, что быть милым – это не то же самое, что быть поддерживающим. Они могут желать вам добра, но когда вам говорят: "о, я уверен, у тебя всё будет хорошо", – это пощечина, ведь часть часть проблемы заключается в том, что вы не знаете, хотите ли вы этого или нет. В общем, будьте готовы сказать, когда вы хотите поговорить, когда хотите, чтобы вас оставили в покое, и конкретные вещи, которые они могут сделать, чтобы помочь, когда вам это нужно.
- Thorn

В конце концов, работа с ПТСР сводится к тому, чтобы примириться со своим опытом. "Травма" – это такая же рана разума, как и тела. Быть травмированным – значит быть повреждённым. Такое событие пробуждает чувства, слишком сильные, чтобы справиться со всеми сразу, поэтому мы ставим барьеры, чтобы блокировать их. Неважно, насколько хорошо мы умеем возводить стены, в конце концов чувства прорываются наружу. Единственный способ предотвратить это – выпустить их наружу и принимать через некий конвертер, будь то терапия, религия, йога или что-то ещё. Это очень личное переживание, и его невозможно описать тому, кто его не пережил.

Безотносительно методики, работа с этими чувствами требует времени. Прошло больше двух лет после Боготы, когда я провела неделю в пространстве размером с могилу, наполовину напуганная и наполовину желающая, чтобы эта чёртова штука наконец-то обрушилась и похоронила меня. Даже после того, как ООН нашла меня и эвакуировала в Атланту, месяцами я лежала в этом грязном гробу каждую ночь.

Потребовалось больше года и больше терапии, чем я хочу признать, прежде чем моя клаустрофобия ушла. Я снова могу ездить на лифте. Иногда я всё ещё дёргаюсь в маленьких комнатах без окон; и не знаю, сколько времени пройдёт, прежде чем я смогу спрятаться в шкафу. По крайней мере, это не так плохо, как когда я потеряла руку, но это история для другого раза.

- Как бы то ни было, малышка, я знаю, что это такое. Мне жаль, что тебе пришлось пройти через это.
- Thorn

- Возможно, я впервые соглашаюсь с Thorn, но я также знаю, насколько трудна эта дорога. Если я тебе понадоблюсь, ты знаешь, как меня найти.
- Picador

5 candy–на сленге кокаин

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда Smiling Bandit попросил меня рассказать о травматическом стрессе, два метачеловека убедили меня, что я должна это написать: один мёртвый, другой живой. Мой мёртвый (чье имя я не буду упоминать) приятель вышиб себе мозги. Это не ново, я, вероятно, потеряла больше друзей из-за их собственных решений, чем из-за профессионального риска, но он запомнился из-за того, что был бегущим, а не морпехом. Один из самых опытных, переживший все известные мне напасти.

В конце концов его сломало то, что он увидел, как его товарищ по команде был переписан КФР, и понял, что даже его собственный разум, единственное, что совершенно точно было в безопасности, не был в безопасности. Потеря близкого и перспектива потерять себя таким же образом, сломали его. И учитывая масштабы КФР он явно не был первым и не будет последним. Может быть, этот пост поможет вам защитить себя или знакомых от того, чтобы пополнить этот список.

Другой приятель, пока живой, – крутой морской пехотинец SNCO, которого я знаю как Форт. Когда мы впервые встретились, он служил инструктором в лагере Гейгера, и то, чему он меня учил, помогало мне выжить больше раз, чем я могу сосчитать. Я знаю, что Форт живёт с собственными демонами, и он сказал бы вам, что его битва ещё не закончена, но будь он проклят, если не сражается. Я думаю, по крайней мере, надеюсь, что он будет одним из тех, кто победит их навсегда, покажет всем нам, что это возможно.

Последнее, что я хочу сказать, это то, что при нашей работе очень вероятно, что кто-то из наших знакомых получит психологическую травму. Если это кто-то, о ком вы заботитесь, и вы хотите помочь ему, лучший совет, который я могу дать, таков: будьте терпеливы. Нужно время, чтобы признать, что что-то не так. Нужно время, чтобы открыть свои чувства. Когда начинается процесс исцеления, требуется время, чтобы все стало лучше. И иногда, когда мы пытаемся разобраться в себе, нам требуется время, чтобы сказать “спасибо”.

# ВИРУС РАЗУМА

## УХОД И КОРМЛЕНИЕ ЖЕРТВ КФР

### ТОПИКСТАРТЕР: PLAN 9

- Ты издеваешься? Мы позволяем перепакованному рассказывать о перепакованных?
- Rigger X
- Ну-ну, не торопись с выводами. Miles Lanier неплохо поработал, верно?
- Slamm-0!
- Пока что.
- Miles Lanier

Я уверен, что теперь, когда я подтвержденный пациент КФР, многие из вас не доверяют мне, ну если вы когда-либо доверяли. Тяжело вас за это винить; будь я на вашем месте, я бы тоже себе не доверял. Я не ожидаю, что этот пост изменит чье-либо мнение обо мне к лучшему, но надеюсь, что информация, содержащаяся здесь, даст вам всем что-то полезное в борьбе с КФР. На данный момент вы можете думать обо мне, Plan 9, а не о фрагменте личности (ФЛ), как о беспристрастном наблюдателе.

- Откуда мы знаем, что это не пропаганда? Это всё равно что доверять всему, что о себе пишут техно-фрики.
- Clockwork
- Я больше склонна доверять данным Plan 9, чем твоим.
- Netcat

Как мы узнали из публикации «Stolen Souls», попытки вылечить жертв КФР путём удаления вторгшегося цифрового интеллекта потерпели неудачу. Открытие Butch и Кориолиса – это хороший прогресс, но вряд ли универсальный прорыв. Ясно, что КФР будет с нами ещё очень долго. Но что мы будем с этим делать? До сих пор большинство ответов, по-видимому, повторяют, с вариациями, схему лечения очень похожего психического заболевания: диссоциативного расстройства личности.

Очевидно, что существуют важные различия между “классической” ДРС и ее нано-дженериком, на этом различии возникло несколько школ мысли, спорящих о том, как лучше всего подходить к лечению. С одной стороны, у вас есть реакционные анти-КФР активисты, которые настаивают на уничтожении всех носителей болезни, в то время как радикальные трансгуманисты утверждают, что полностью перезаписанные жертвы КФР, которые они привыкли называть “загруженными” ФЛ, должны быть признаны гражданами и получить те же права, что имели их метачеловеческие носители.

- Узнаёте? Принять как равных? Неужели они забыли о металюдях, которых переписали, и о шестилетней девочке, которую пришлось лоботомировать?
- Pistons

## ГОВОРИ О СВОИХ ЧУВСТВАХ

Хотя для предотвращения КФР существующие методы не сработали, психотерапия, способна примирить метачеловека-носителя и интегрировавшийся в него ФЛ, обеспечивая обоим высокое качество жизни. Учитывая, что у нас нет надёжного способа помешать ФЛ просто взять то, что он хочет, это обычно означает умиротворение ФЛ таким образом, чтобы не навредить хозяину (во всяком случае сильно).

- Знай они историю, они могли бы посмотреть, насколько хорошо это работало для Британии 1930-х.
- Winterhawk

Я слышал несколько разрозненных слухов о психологах, пытающихся, в духе обращения с цифровыми интеллектами как с их биологическими аналогами,убедить ФЛ в том, что выход из метачеловеческого носителя лучше отвечает их интересам, но пока ничего конкретного. Не буду спорить, что идея "если он рассуждает как метачеловек, его можно убедить как метачеловека" логична, но я подозреваю, что только социальный адепт очень высокой степени посвящения будет даже иметь шанс уговорить цифровой интеллект покинуть носителя (не говоря уже о проблеме того, куда уходить ФЛ).

## БИОЛОГИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА

Еще один аспект, который интригует исследователи КФР, – это попытка повлиять на ФЛ через биотехнологическую связь с хозяином. Одна идея использует беспроводную связь нанитов, подавая ложные данные непосредственно во вторгшихся нанитов. Другая концепция основана на подмене нанитов кодом, введённым в датаджек носителя. Опять же, цель состоит в том, манипулируя ФЛ заставив её покинуть носителя, таким образом, чтобы сохранить как можно больше его первоначальной идентичности. Однако, как и большинство циркулирующих в Матрице теорий, эти идеи поддерживаются большим количеством комментариев и довольно скудными доказательствами.

- Кроме того, разве тот факт, что перепакованный знает об этой идее, не означает, что она бесполезна? Даже отбросив технические вопросы в сторону, ФЛ просто будет настороже и не позволит испортить свой разум или как там это видится с его стороны.
- Red Anya
- Одно знание о том, какой метод сработает станет большим козырем в переговорах, может так статься, что ФЛ просто будет слишком трудно удержаться и они не станут пробовать. Это просто вопрос поиска рычагов, и в данном случае, способа нажать на них.
- Thorn

## //ЗАГРУЗКА СТЕНОГРАММЫ: ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ SHWB <<ДАТА>>

**...стремится помочь ученым из Исследовательского центра когнитивных расстройств разработать новые методы ухода за полностью воплощёнными цифровыми личностями. Некоторые из личностей, с которыми работал ИЦКР, описывали ужасные условия, в которых они содержались и жестокие эксперименты, подобных которым не видели со времен Второй мировой войны. По словам когнитивистов ИЦКР, цифровые личности, обратившиеся за помощью к консультантам центра, хорошо реагируют на лечение, которое почти идентичны тем, которые используются со стандартными метачеловеческими пациентами.**

**Наша работа по поддержке воплощённых цифровых личностей будет продолжена. Щедрые пожертвования корпорации Винд Ривер позволили провести первый раунд исследований, а призыв Франклин Вирасаупа поддержать воплощенных цифровых разумных не остался без внимания в политических кругах, но для того, чтобы любой метачеловек, страдающий от когнитивного фрагментационного расстройства имел максимально возможное качество жизни требуется ещё больше усилий.**

**В течение ближайших нескольких дней министерство здравоохранения объявит о новых инициативах по продолжению оказания помощи воплощенным цифровым личностям. Любые вопросы можно направлять в Бюро здравоохранения и социального обеспечения в Шайенне.**

## ДРУГОЙ ПУТЬ?

Некоторые специалисты используют совершенно другой подход к лечению пациентов с КФР. Мы все знакомы с Исследовательским центром когнитивных расстройств (ИЦКР) в Ларами, который примет любого пациента с КФР, который может пересечь границы Сиу и немало заплатить. Похоже, что нейробиологи, спонсируемые Корпорацией Винд Ривер, повышают ставки – посмотрите эту стенограмму пресс-конференции. [ссылка]

Да, вы правильно прочитали: генеральный директор Корпорации Винд Ривер Франклин Вирасуп делает шаг вперёд и просит ИЦКР лечить полностью перезаписанных жертв КФР, как и любого другого пациента, т.е. ИЦКР предоставляет консультации "загруженным" ФЛ'ам. Я не думаю, что это предположение настолько нелепо, как выглядит, учитывая, что когнитивные процессы многих цифровых интеллектов похожи на метачеловеческие (по крайней мере, метаразумных). Лично я, однако, думаю, что этот шаг – ещё один шаг в плане Вирасупа по созданию для Ацтехнолоджи для <текст удалён сисопом>

- Сосредоточься.
- Glitch

Для разработки новых протоколов лечения вселившихся ФЛ ИЦКР нанимает, или извлекает, самых ярких психологов и психиатров, которых могут

найти. Доктор Бенджамин Миллер, преподаватель экспериментальной психологии в Кембриджском университете, занимает первое место в списке КВР. Доктор Сай-Фонг Ли из психиатрической школы Гонконгского университета и доктор Джексон Родригес из Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе являются их вторым и третьим выбором соответственно.

А как же сами ФЛ'ы? Если ИЦКР найдёт рабочий подход, как он будет с ними обращаться? Если рассказы об их бегстве от экспериментов и пыток правдивы, я подозреваю, что многие из них не осознавали последствий своих действий, когда поселились в метачеловеческих телах. Да, были жертвы, как и при любом побеге из тюрьмы. Многие из нас, обитателей Джекпоинта, не задумываясь, стали причиной подобных жертв. Где именно проходит линия, отделяющая нас от них?

- Нет. Хорошая попытка, но нет. С момента побега из лаборатории НеоНЭТ КФР уничтожил тысячи, если не миллионы жизней. Мне плевать, как им жилось на "родине", не равняй перепакованных и бегущих.
- Hard Exit
- Аргумент неприятен, но верен. Я подозреваю, что «обычный бегущий» погубил куда больше невинных и свидетелей, чем любой ФЛ.
- Fianchetto

В более авангардных трансгуманистических кругах уже родилось предположение, что следующим шагом в борьбе с КФР является интеграция полностью перезаписанных пациентов в нормальное общество и потенциальное обеспечение физической оболочки для других цифровых интеллектов, которые хотят рискнуть войти в наш мир. Несколько смельчаков находят привлекательной идею общения с цифровым интеллектом и предлагают себя в качестве хостов точно так же, принцип аналогичен добровольной одержимости духом.

Я должен признать, что интеграция ФЛ в общество довольно привлекательна не столько из-за того, что эта штука у меня в голове, сколько из-за моей веры в идеалы трансгуманизма. Если процесс переноса разума может быть воспроизведён, как «загрузка разума», которая была главной целью некоторых трансгуманистов XX века, возможно, то метачеловеческое сознание сможет выйти за пределы ограничений его биологического оборудования. Эту идею я нахожу весьма волнующей.

На данный момент эти идеи всё ещё остаются идеями, как и остальная часть этой публикации. То, что вы только что прочитали, – это всё, в чём я достаточно уверен, чтобы опубликовать. Остальное либо домыслы, либо исходит из источников, которые я предпочел бы не раскрывать. Может быть, один из модераторов сможет открыть тему для комментариев, чтобы все могли сделать какие-то собственные предположения.

- Не думай, что мы позволим тебе уйти, не сказав нам о ФЛ в твоей голове.
- Snopes
- Тут нечего рассказывать, я не темню. Правда в том, что я не очень много знаю о цифровом интеллекте, который смешивается со всеми другими личностями в моей голове. Он испытывает проблемы с коммуникацией. Иногда у меня бывают провалы в памяти, но если я и совершал во время них что-то возмутительное, то последствий не ощущал. Учитывая, что он пока не пытался убить меня (а если и пытался, то довольно хорошо замёл следы), я бы предположил, что КФР более мягко, чем то, как Search прошёлся по FastJack. Впрочем, ваше предположение ничем не хуже моего.
- Plan 9
- Все эти разговоры о «биологической платформе» напомнили мне кое о чём... прочитав сообщение Clockwork об источнике КФР, я пошарил вокруг Мицушимы и откопал показания EEG, над которыми работал BrainWave. Я нашел фрагмент кода, который выглядит как информационная бомба, содержащая сырую псевдо-симленту, но байт-код DNIL, который указывает, какие части вашего мозга должны получить пакет ощущений (заткнись, я не невролог), был сопоставлен с указателями HoloLISP. Вот, посмотри, там чисто. [ссылка]
- Bull
- Э-э, перевод для не-хакеров?
- Lyran
- DNIL – это то, что позволяет сим-модулям превращать код в нервные импульсы и обратно, благодаря ему вы можете пускать симсенс через датаджек и контролировать киберконечности, как мясные. Введение псевдо-симсигнала через DNIL и HoloLISP будет чрезвычайно болезненно для метачеловеческого мозга, но в теории, он мог предназначаться для ОС цифровых систем, например для фрагмента ИИ, исполняемого на оборудовании нано-уровня, и атаковать его через симсенс.
- Pistons
- «Симсенс, который нацелен на ОС»? Звучит как отличный вариант для ФЛ.
- Turbo Bunny
- На самом деле, мне интересно, можно ли использовать такой код, чтобы замаскировать информационную бомбу в обычном канале симсенса таким образом, чтобы она бахнула, как только ФЛ начнёт обрабатываться на мозге носителя. Если это возможно, то выглядит интересно.
- Slamm-0!

## МЕНТАЛЬНЫЕ ТРАВМЫ

| Качество | Описание |
|---|---|
| Фобии | Фобия (стр. 2007, Run Faster) |
| Социальная тервога | Социальный стресс (стр. 90, SR5) |
| Обсессивно-компульсивное расстройство, клептомания, пиромания | Слабый самоконтроль: Компульсивное расстройство (стр. 198, Run Faster) |
| Посттравматическое стрессовое расстройство | Любое или все: Амнезия (связанная с травмой) (стр. 191, Run Faster), Боевой паралич (стр. 83, SR5), Флэшбэки (стр. 199, Run Faster), Бессонница (стр. 82, SR5), Социальный стресс (стр. 90, SR5) |
| Диссоциативная амнезия | Амнезия (стр. 191, Run Faster) |
| Фуга | Незавершенное депрограммирование (стр. 195, Run Faster) |
| Диссоциативное расстройство личности (расщепление личности) | Незавершенное депрограммирование (стр. 195, Run Faster). Поскольку различные личности являются одной из ключевых особенностей ДРС, настоятельно рекомендуется создание альтернативных личностей и использование их для отыгрыша. |
| Гистрионическое расстройство личности | Слабый самоконтроль: Жажда внимания (стр. 198, Run Faster) |
| Нарциссическое расстройство личности | Слабый самоконтроль: Хвастун (стр. 198, Run Faster) |
| Оппозиционное вызывающее расстройство | Прямолинейный боец (стр. 167, Run & Gun), Слабый самоконтроль: Мстительный (стр. 1998, Run Faster) |
| Параноидальное расстройство личности | Паранойя (стр. 196, Run Faster) |
| Антисоциальное расстройство личности (психопатия) | Только отыгрыш. Типичные симптомы заболевания – антисоциальное поведение, отсутствие совести и моральных запретов – нормальные составляющие работы персонажа. |
| Биполярное расстройство | Биполярное аффективное расстройство(стр. 191, Run Faster) |
| Киберпсихоз | Киберпсихоз (стр. 58) |
| Синдром дефицита внимания при гиперактивности (СДВГ) | Дефицит внимания (стр. 57) |
| Височная эпилепсия с осложнениями (ВЭ-о) | ВЭ-о (стр. 57) |
| Синдром сенсорной перегрузки (ССП) | Синдром сенсорной перегрузки (стр. 198, Run Faster) |
| Искусственно вызванный психотропный синдром (ИВПС) | ИВПС (стр. 57) |

# ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Этот раздел дан как источник сюжетных зацепок, так и ресурс для игроков, которые хотят использовать персонажа с психической проблемой той или иной формы. Ниже вы найдете список качеств, которые пригодны для оцифровки персонажей с психическими заболеваниями, описанными выше; кроме того вам могут быть полезны качества из 3 главы. Они также перечислены здесь. Обратите внимание, что не все симптомы и расстройства, перечисленные в в этой главе, будут иметь релевантные качества, и не все описанные качества относятся к описанным психическим заболеваниям.

## НАСТОЙЧИВОЕ ПЕРЕУБЕЖДЕНИЕ: ПРОГРАММИРУЕМАЯ БИОЛОГИЧЕСКАЯ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ASIST (ПБА)

Суть психотерапии в том, чтобы изменить образ мышления метачеловека. Психоактивные препараты, включая самолечение различными веществами, используются для улучшения самочувствия (или, по крайней мере, избавления от самых неприятных ощущений). Благодаря чуду технологии ПНИ биологическая обратная связь ASIST теперь может быть использована для непосредственного изменения чувств и воспоминаний.

С точки зрения игромеханики ПБА может использоваться для имплантации или удаления воспоминаний и/или Отрицательных качеств персонажа, а также личностей как ложных, так и установленных агентам под глубоким прикрытием. Чтобы запустить процесс, терапевт (или промыватель мозгов) должен иметь три вещи: блок ПБА, средство подключения блока к мозгу цели через ПНИ (датаджек, трода и т.д.) и время. В случае недобровольной цели рекомендуются

**ДЕЙСТВИЯ/ПОРОГИ**

| Действие | Порог |
|---|---|
| Событийное перепрограммирование | Сила Воли цели + модификаторы (см. таблицу **Перепрограммирования событий**) |
| Глубокое перепрограммирование | Сила Воли цели + модификаторы (см. таблицу **Перепрограммирования событий**); триггеры необходимо указать до совершения броска на программирование |
| Обратное перепрограммирование | Равен порогу изначального программирования, включая модификаторы |
| Модификация поведения | Цена приобретения/антипокупки качества |

химические или физические средства сдерживания, так как блок ПБА не имеет встроенных средств успокоения субъекта.

Способы использования ПБА могут быть разбиты на четыре категории: событийное перепрограммирование (изменение воспоминаний, к которым субъект может получить доступ в обычном состоянии), глубокое перепрограммирование (имплантирование или изменение воспоминаний, о существовании которых субъект не знает, они активируются с помощью заранее установленного триггера), обратное перепрограммирование и модификация поведения. Все четыре категории требуют Длительной проверки Психологии + Логика [рейтинг блока ПБА] с интервалом в 1 неделю, с различными порогами (см. таблицы Действия/пороги и Перепрограммирования событий).

Программирование ПБА чрезвычайно трудоёмко, кроме того этот процесс должен быть завершен довольно быстро, чтобы обеспечить сохранение изменённых воспоминаний. Любые попытки внедрить событийное или глубокое перепрограммирование или удалить любой тип программирования требуют, чтобы (де)программист проводил не менее восьми часов в день, работая с объектом/над ним, пока не будет достигнут порог Длительной проверки. Пропущенный день приводит к провалу попытки программирования.

В особо сложных случаях (или при критической нехватке времени) программист может использовать гамма-скополамин (стр. 445, ОКП SR5), чтобы быстрее сломить сопротивление субъекта. (В этих случаях дозу необходимо вводить в начале каждого сеанса программирования.) Пропущенная доза убирает штраф к Силе Воли цели, увеличивает порог Длительной проверки на 3, и не может быть отменена последующими дозами препарата.

Обнаружение и удаления перепрограммирования ПБА в лучшем случае сложно. Любая сила или способность, которая проверяет содержание воспоминаний (например, качество Фотографическая память), будет неэффективной. Единственные надёжные способы обнаружить перепрограммирование ПБА – это психоанализ, Длительная проверка Психологи + Логика [Ментальный] (12, 1 день) или маг, который набрал пять или более чистых успехов в заклинании Ментальный Зонд, нацеленного на объект перепрограммирования. В данном случае блок ПБА может использоваться только для помощи проверки Психологии, добавляя свой рейтинг в набор кубиков психолога. Сокрытие перепрограммирования изменяет порог проверки Психологии и заклинания Ментальный Зонд на значение сложности исходного порога программирования.

Конечно, блоки ПБА (и их пользователи) далеки от совершенства. На усмотрение МИ критические глюки проверки Психологии для программирования или депрограммирования субъекта с помощью ПБА могут наделить того Отрицательными качествами, а также привести к неудаче перепрограммирования. Хорошими вариантами будут Синдром сенсорной перегрузки (для попыток программирования) и Незавершенное депрограммирование (для попыток депрограммирования).

Как правило, любое Отрицательное качество, влияющее на эмоции и/или воспоминания персонажа, может быть удалено или имплантировано ПБА. К ним относятся: Зависимость (только психологические, также не влияет на зависимость от симсенса), Амнезия (игроки всё ещё должны тратить карму, чтобы покупать умения), Биполярное аффективное расстройство, Кодекс чести, Боевой паралич, Заложник комфорта, Особая примета, Смахивающий на эльфа, Эмоциональная привязанность, Флешбэки, Незавершенное депрограммирование, Бессоница, Утрата уверенности, Смахивающий на орка, Паранойя, Слабый самоконтроль (все варианты), Предвзятость, Социальный стресс и Грубиян, а также любые новые качества, перечисленные в этом разделе. (Описания других качеств, перечисленных здесь, можно найти на стр. 76-91 ОКП SR5 и стр. 190-200 Run Faster.)

Обратите внимание, что есть некоторые ограничения на использование ПБА для изменения поведения субъекта: во-первых, могут быть имплантированы или удалены только Отрицательные качества. Во-вторых, цена в карме за устранение Отрицательных качеств всё равно должна быть оплачена — модификация поведения ПБА является оправданием для расходования кармы, а не её заменой. Получает ли игрок карму за качество, нанесенное против воли персонажа через ПБА, остаётся на усмотрение мастера игры. Процедура имеет Доступность 14 и стоит 120 000 ньюйен.

### ПЕРЕПРОГРАММИРОВАНИЕ СОБЫТИЙ

| Событие | Порог |
|---|---|
| Период изменяемых воспоминаний: | |
| Меньше дня | –1 к порогу |
| Меньше недели | 0 |
| Меньше месяца | +1 к порогу |
| Меньше шести месяцев | +3 к порогу |
| Меньше года | +6 к порогу |
| Больше года | +8 к порогу |
| Для субъекта изменяемые воспоминания незначительны | –1к порогу |
| Для субъекта изменяемые воспоминания очень важны | +2 к порогу |
| Субъект непосредственно вовлечён в изменяемые воспоминания | +2 к порогу |
| Изменяемые воспоминания включают несколько событий | от +1 до +4 к порогу (определяет МИ) |
| Изменяемые воспоминания вступают в конфликт с базовым поведением* | от +1 до +4 к порогу (определяет МИ) |
| Скрытое перепрограммирование | Различное† |

* Применяйте этот модификатор, если в изменяемых воспоминаниях субъект или его хорошо знакомые ведут себя нехарактерно, противореча своему обычному поведению в других, неизменяемых воспоминаниях. Например, если в перепрограммируемом событии исповедующий пацифизм субъектна кого-то яростно набрасывается, модификатор будет применён. Аналогично, если друг, которого субъект знает в течение многих лет (и сохраняет эти воспоминания), ведёт себя так, как будто он не знает субъекта, примените модификатор.

† Программист может скрывать свидетельства перепрограммирования более тщательно, чем обычно. Он сам выбирает штраф, который действует как модификатор против обнаружения перепрограммирования (см. Правила обнаружения и реверсирования перепрограммирования ПБА на стр. 51).

## ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### ПРИМИТЕ СВОИ ЛЕКАРСТВА

Вместо того чтобы решить, что психическое заболевание просто не поддается контролю, игрокам может быть разрешено использовать лекарства и/или ЛОЖЬ, легальную или нелегальную, чтобы подавить особенности психики, как при качестве Биполярное аффективное расстройство (стр. 191, Run Faster). Конкретика остаётся на усмотрение МИ, но расходы, связанные с этими препаратами, могут быть частью Уровня жизни персонажа (с соответствующим удорожанием; как правило, не менее 500 ньюйен или 1 процент от ежемесячной стоимости Уровня жизни, в зависимости от того, что больше) или оплачиваться отдельно.

### ПЕРЕДАЧА

Когда функционирование чужого разума нарушается, любой, кто напрямую погружается в больные мысли, находится в опасности. Если маг использует заклинание Ментальный Зонд на персонаже, чьё мышление достаточно далеко выходит за рамки метачеловеческой нормы, маг может пострадать от своего рода “ошибки перевода” или особенностей дезорганизованного (с его точки зрения) мышления. Это должно происходить только в случаях извращённого психоза, а не при более распространённых психических заболеваниях, таких как биполярное расстройство, депрессия и ОКР. Психическая отдача вызывает оглушение, похожее на дампшок, нанося заклинателю [Мощь заклинания] единиц урона в дополнение к любому Истощению и оглушая (-2 ко всем действиям) на [Сила Воли–10] минут. Психический шок обычно возникает в результате чтения мыслей целей с психозами или другими существенно изменёнными представлениями о реальности, но полный список обстоятельств, в которых он может произойти, остаётся на усмотрение МИ.

# УЛУЧШЕННАЯ ЖИЗНЬ

Аугментации и сопутствующие им услуги оказывают значительное влияние на жизнь людей. По крайней мере, делают её лучше, иначе не было бы особых причин тратить не это тонны ньюйен, не так ли? В этой главе рассматриваются положительные и отрицательные качества, связанные с аугментациями, включая биовэр, кибервэр и различные виды фармацевтических препаратов. Также включены модули жизни для использования с альтернативной системой генерации персонажа (стр. 71, Run Faster). Воспользуйтесь этими качествами, чтобы создать именно того аугментированого агента разрушения, который вам нужен!

## ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

### БИОСОВМЕСТИМОСТЬ

Biocompatibility

**(Цена: 5 Кармы)**

Что-то в теле персонажа упрощает использование био- или кибервэра (выберите один тип). Мало того, что имплантаты не отторгаются, они легко приживаются в теле, оказывая меньшее влияние на его целостность. С точки зрения игромеханики, стоимость Сущности имплантатов выбранного типа снижается на десять процентов, округляясь до десятых. Эта скидка суммируется со снижением, предлагаемым качеством выбранной аугметики, если таковая имеется (например, сокращение для альфавэра 0,8 уменьшается на десять процентов, или 0,08, до 0,72, и округляется до 0,7). Это качество можно выбрать только для биовэра или кибервэра. Это качество можно получить только один раз.

### ИСКАТЕЛЬ КИБЕРСИНГУЛЯРНОСТИ

Cyber singularity seeker

**(Цена: 12 Кармы)**

В Шестом Мире многие воспринимают кибервэр как средство достижения цели, способ увеличить свои возможности. Для большинства это компромисс между ощущением себя и большими способностями. Однако для вас вибервэр – это конечная цель. Вы верите, что чем больше хрома вы получаете, тем ближе подходите к какой-то точке нирваны, к достижению сингулярности, где вы до совершенства смешиваете человека и машину.

Персонаж получает +1 к Силе Воли за каждые две получаемые им полные замены киберконечностей (частичные замены конечностей не учитываются), максимум +2 Сила Воли.

### ЛУЧШЕ ПУСТЬ БОЯТСЯ, ЧЕМ ЛЮБЯТ

Better to befeared than loved

**(Цена: 5 Кармы)**

Вы бежите в тенях не ради друзей. Это мир где человек человеку – волк, и вы собираетесь перегрызть глотку всем остальным волкам. По пути вы встретите людей, у которых есть то, что вам нужно, и вы намерены взять это, потому что можете.

У персонажа такая устрашающая репутация, что все контакты, добавленные через шантаж (стр. 219, Run Faster), боятся персонажа, слыша, что он делает с людьми, которые вызывают у него недовольство. Персонажу не нужно ничего делать для шантажа контактов – достаточно явной угрозы, которые он может на них навлечь. Кроме того, персонаж может добавить своё Уважение Улиц в качестве бонуса к атрибуту Лояльность (рычаг) таких контактов.

Обратной же стороной является то, что, если шантажируемый контакт наберётся достаточно смелости, чтобы противостоять вам, он не сделает этого легкомысленно. Добавьте Уважение Улиц персонажа к рейтингу Связи шантажируемого контакта, чтобы определить рейтинг профессионализма людей, которые будут преследовать вас.

## НЕВЕРОЯТНОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Uncanny healer

**(Цена: 12 Кармы)**

Персонаж всегда быстро исцелялся, почти со сверхъестественной скоростью восстанавливаясь после травм. Однако обладатели аугментаций, вскоре обнаруживают, что металл мешает их удивительным способностям к исцелению. Персонаж добавляет своё текущее значение Сущности в качестве модификатора к количеству кубиков для всех проверок Лечения для естественного восстановления как Оглушающего, так и Физического урона (стр. 222, SR5). Эта способность не сочетается с магическим исцелением или проверками Первой Помощи, выполняемые другими. Это качество нельзя комбинировать с Быстрым Исцелением (стр. 76, SR5).

## ПРОТОТИП ТРАНСЧЕЛОВЕКА

Prototype transhuman

**(Цена: 10 Кармы)**

В тени постоянно ходят слухи о том, что та или иная мегакорпорация или организация работает над созданием армии суперсолдат. Кажется, что такие росказни вечны. Некоторые предпочитают верить, другие – нет, но для них это вопрос мнения. Для вас это факт. Вы – чрезвычайно редкий, генетически созданный экспериментальный прототип трансчеловека.

К сожалению, у этого есть свои плюсы и минусы. Вы были лучше, чем обычный человек, поэтому вы можете получить количество биовэра в пределах 1 балла Сущности (не кибервэра). Несмотря на то, что вы должны заплатить обычную стоимость в ньюйенах за биовэр, и соблюдать все прочие правила создания персонажа, вы не платите за биовэр Сущностью. Таким образом, вы получаете до 1 очка бесплатной Сущности, которую можно использовать исключительно для биовэра. Эти особые органы были генетически выращены в вас с самого начала – они являются такой же естественной частью вас, как печень или сердце.

Однако обратная сторона того, что вы редкий, единственный в своем роде прототип, заключается в том, что с вами что-то не так. В рамках этого качества вы также должны выбрать одно из следующих отрицательных качеств: Разыскивается, Аллергия (распространённая, слабая), Астральный маяк или Бессонница (10). Вы не получаете бонусной Кармы за это отрицательное качество. Дополнительное отрицательное качество означает, что производитель либо хочет вернуть вас, либо с вами что-то не так (это отличные возможности для прототипа).

Это качество можно получить только при создании персонажа.

### ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

| Качество | Цена в Карме |
|---|---|
| Биосовместимость | 5 |
| Искатель киберсингулярности | 9 |
| Лучше пусть бояться, чем любят | 5 |
| Невероятное Исцеление | 12 |
| Прототип трансчеловека | 10 |
| Редлайнер | 10 |
| Толерантность к наркотикам | 6 |
| Упоение убийством | 8 |

## РЕДЛАЙНЕР

Redliner

**(Цена: 10 Кармы)**

Все установленные на вас киберконечности настроены на максимум, ограничения безопасности отключены, а производительность сильно превышает ограничения производителя и вам это нравится. Вы получаете +1 к Силе и +1 к Ловкости за каждые две полных киберруки или кибероноги, максимум +2 для обоих атрибутов (извините, но сборок супер-многоножки нет). Однако обратная сторона разгона заключается в том, что такое напряжение очень разрушительно. Вы теряете три клетки Физического состояния за две полных киберруки и кибероноги. Обычно каждая киберконечность даёт вам одну дополнительную ячейку, но с этим качеством после двух полных конечностей вы получаете на одну ячейку меньше (т.е. -1 вместо +2).

### ТОЛЕРАНТНОСТЬ К НАРКОТИКАМ

Drug tolerant

**(Цена: 6 Кармы)**

Персонаж имеет более высокую толерантность к наркотикам (иногда этот эффект называют синдромом Оззи Осборна). Это может быть связано с выносливостью тела или естественной генетической мутацией, которая позволяет лучше поглощать и отфильтровывать чужеродные химические вещества из организма. Персонаж, о котором идет речь, получает +2 кубика ко всем проверкам на Зависимость (стр. 451, SR5), чтобы противостоять привыканию. Однако они не получают бонуса за попытку бросить, если зависимость уже есть.

### УПОЕНИЕ УБИЙСТВОМ

Revels in murder

**(Цена: 8 Кармы)**

Возможно, назвать вас психом, будет уже чересчур, но, в любом случае, сомнительно, что кто-то захочет сказать вам это в лицо. Убийство приносит вам удовольствие. Может быть, это острые ощущения от проверки ваших навыков, находясь на грани жизни и смерти, убей или будь убитым, или триумф победы, которые заставляют вас идти до конца. Может, вам просто нравится кровь. Шестой Мир – холодное место, дружище, и ты получаешь удовольствие там, где можешь.

Когда персонаж с этим качеством использует очко Грани как часть атакующего боевого действия против цели и наносит достаточно урона, чтобы отправить эту цель на тот свет, персонаж немедленно восстанавливает потраченное очко Грани.

**Условие**: цель должна знать о нападении и иметь возможность противостоять, а также она должна быть метачеловеком (человеком, орком, троллем, эльфом, дварфом или любым связанным с ними метавариантом). Твари, духи и им подобные существа не в счет. В случае сомнений относительно того, подходящая цель или нет, последнее слово остается за МИ.

## ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

### АНТИПАТИЯ

Antipathy

**(Бонус: 8 Кармы)**

Родители всегда говорили вам думать о том, что чувствуют другие, но безотносительно вашего желания, вы не знаете, как это сделать. Вы получаете штраф –2 ко всем Встречным Социальным проверкам.

## ВВЭ

TLE-X

**(Бонус: 15 Кармы)**

Неврологическое заболевание из Шестого мира, временная височная эпилепсия, является результатом метаболического и неврологического стресса из-за чрезмерной имплантации кибервэра, особенно имплантатов с проводной связью (однако, обратите внимание, что проводные аугментации не всегда причина заболевания, и они не вызывают его автоматически). В подходящих стрессовых ситуациях персонаж должен пройти проверку Тела + Сила Воли (4) или впасть в эпилептический припадок на (5 – успехи) минут.

Препарат AEXD (стр. 192) предоставляет бонус +3 к количеству кубов, чтобы противостоять проявлению ВВЭ, но болезнь можно полностью вылечить только с помощью корректирующей генной терапии (стр. 161) или хирургии мозга. Но если кибервэр, вызвавший первоначальные симптомы, не будет удалён, возможны рецидивы ВВЭ, даже выбран один из двух последних вариантов. Удаление качества по-прежнему требует не только проведения медицинских процедур, но и траты Кармы.

## ДЕФИЦИТ ВНИМАНИЯ

Lack of focus

**(Бонус: 6 Кармы)**

Персонажи, страдающие синдромом дефицита внимания и гиперактивности, не могут долго сосредотачиваться на чём-то одном. При проведении любой Длительной проверки с интервалом более пяти минут и короче одного дня, или если в течение определённого периода времени проводятся повторные Простые проверки (например, проверки Проницательности во время наблюдения), персонаж должен проводить каждый раз проверку на Самообладание (3), начиная со второго интервала. Количество кубов Самообладания персонажа кумулятивно уменьшается на 1 для каждой такой проверки, как и для любой другой длительной проверки.

Провал проверки на Самообладание указывает на то, что персонаж больше не может сосредоточиться и должен сделать перерыв, как минимум на 1 интервал, плюс любые другие последствия, которые могут возникнуть. После перерыва количество кубов Самообладания персонажа обновляется, и процесс начинается заново.

## ЖЕСТКИЙ И ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННЫЙ

Tough and targeted

**(Бонус: 10 Кармы)**

Персонаж известен как один из самых крутых уличных засранцев. Вот только один из способов заявить о себе на улицах – «убить вожака стаи». По крайней мере, один раз в месяц на персонажа случайным образом нападает подающий надежды соперник, стремящийся сделать себе имя.

Рейтинг профессионализма парня, который приходит на ваши поиски, равен Уважению Улиц персонажа. Если персонаж с этим качеством потерпит поражение от своего соперника, даже оставшись в живых (соперник будет удовлетворён потерей сознания; убивать не обязательно), то это качество снимается без расхода Кармы, однако Уважение Улиц персонажа сбрасывается до 0, и он получает 1 очко Огласки. Никто не любит неудачников, дружище.

### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

| Качество | Цена в Карме |
|---|---|
| Антипатия | 7 |
| Временная Височная Эпилепсия (ВВЭ) | 15 |
| Дефицит Внимания | 6 |
| Жесткий и Целеустремлённый | 10 |
| ИВПС | 10 |
| Иммунодефицит от хрома | 5 |
| Квазимодо | 5 |
| Кибер-Сноб | 12 |
| Киберпсихоз | 10 |
| Один из Них | 7 |
| Остаточная зависимость | от 2 до 13 |
| Отмёршая эмоция | 5 |
| Психоз Сверхчеловека | 2 |
| Семейное Проклятие | 5 |
| Слабачок | 10 |
| Слабый Самоконтроль | 5 или 8 |
| Чистый лист | 15 |
| Эмоциональный Домкрат | 10 |

## ИВПС

AIPS

**(Бонус: 10 Кармы)**

Искусственно вызванный психотропный синдром возник после Второго Краха, когда больной физически входит в спам-зону, он получает штраф -1 к количеству кубиков проверок Проницательности за уровень шума спам-зоны, максимум –6. Кроме того, в стрессовых ситуациях МИ может потребовать от персонажа пройти проверку Самообладания (стр. 160, SR5) с порогом, равным рейтингу шума спам-зоны.

## ИММУНОДЕФИЦИТ ОТ ХРОМА

Implant-induced immune deficiency

**(Бонус: 5 Кармы)**

Пользователи кибер- и биовэра иногда страдают от ряда проблем со здоровьем, поскольку естественный баланс их метаболизма нарушается модифицированными органами и системами. Требования их аугментированной биологии и постоянные попытки организма приспособиться к имплантатам могут привести к снижению иммунитета к патогенам, ядам и другим соединениям. Персонажи с этим качеством получают штраф к количеству кубов -2 для всех проверок Тела, чтобы противостоять эффектам болезней, лекарств, токсинов и т.д. (включая проверки на физическую зависимость и устойчивость к болезням). Это качество доступно только персонажам с био- или кибервэром и Сущностью 5 или меньше.

## КВАЗИМОДО

Quasimodo

**(Бонус: 5 Кармы)**

Многие вещи в Шестом Мире ставят под угрозу нормальное развитие генома, в том числе влияние Пробуждения, загрязнение окружающей среды, непредсказуемые мутагены и секретные эксперименты. Металюди с этим качеством – экстремальный результат намеренного или случайного генетического вмешательства. Персонажи с этим качеством страдают неожиданным генетическим заболеванием, которое проявляется в виде физических уродств. Персонаж получает модификатор -3 куба во всех проверках Социальных умений вне Матрицы и модификатор +2 куба для всех проверок Запугивания. Персонаж и МИ должны договориться, чтобы выбрать подходящее уродство. В результате многих лет социального неприятия персонажи-квазимодо могли также развить личностные причуды или агрессивное поведение.

## КИБЕР-СНОБ

Cyber-snob

**(Бонус: 12 Кармы)**

Аугментация аугментации рознь, чаммер. Если ты собираешься воткнуть кусок металла или плоти внутрь своего тела, то выбирай лучшее! Персонаж с Кибер-снобом не будет устанавливать никакие аугментации хуже бетавэра. Персонаж должен обладать как минимум с 1 очком Сущности потраченным на кибервэр или биовэр уровня бетавэр, чтобы получить это качество.

## КИБЕРПСИХОЗ

Cyberpsychosis

(Бонус: 10 Кармы)

**Требования**: отрицательное качество Антипатия, минимум 5 потерянных из-за аугментаций очков Сущности.

Говорят, что по мере того, как большая часть тела заменяется хромом, сильно аугментированные персонажи теряют часть того, что делает их металюдьми. Верно это или нет, но наличие большего количества аугментаций затрудняет общение. Если во время любой Социальной проверки персонаж получает глюк, он ведёт себя несоответствующим образом или слишком остро реагирует на ситуацию. Если персонаж получает критический глюк, он страдает психотическим срывом, по сути становясь НИПом до тех пор, пока мастер игры не решит, что он пришёл в себя.

Примечание: Персонажи, аугментированные достаточно сильно, чтобы рисковать приобрести киберпсихоз, могут пострадать от негативных социальных модификаторов из-за чрезмерного количества хрома. Любой персонаж с киберпсихозом также должен иметь отрицательное качество Антипатия, чтобы отразить потерю эмпатии.

## ОДИН ИЗ НИХ

One of them

**(Бонус: 7 Кармы)**

Если последние несколько лет вы не жили в центре Шотландской зоны облучения, то знаете, что когнитивное фрагментарное расстройство – довольно серьёзная проблема. Загадочный и слабо понимаемый КФР может легко распространяться и, по сути, крадет чью-то душу. Он может поразить кого угодно и где угодно, независимо от богатства или социального класса, и нет никаких лекарств или средств профилактики. Кроме того, поражённые металюди могут довольно долго маскироваться под здоровых, прежде чем будут разоблачены. Стоит ли удивляться, что в наши дни мир переполнен паранойей?

К сожалению для вас, ходят слухи, что вы – перепакованный, так на улицах называют людей, страдающих от КФР. Никакие рассуждения пока не убедили ваших друзей и знакомых в том, что это беспочвенные слухи – все уверены, что вы разносите КФР. Облом.

Хотя это качество можно выкупить за Карму в соответствии с обычными правилами, пока это не произойдёт, все ваши контакты считают, что вы страдаете от КФР. Никто не согласится встретиться с вами во плоти из-за страха заразиться. Если вы неожиданно зайдёте к ним лично, они либо будут драться либо убегать. Некоторые всё ещё могут соглашаться иметь с вами дело виртуально, хотя, по иронии судьбы, их лояльность работает против вас. Чтобы иметь дело с персонажем, Контакт должен провалить проверку на Лояльность.

## ОСТАТОЧНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ

Dry addict

**(Бонус: от 2 до 13 Кармы)**

Может быть взято при создании персонажа или приобретено во время борьбы с зависимостью (стр. 451, SR5) после того, как персонаж выполнил требования, чтобы откупиться от зависимости (см. **Ломка и сохранение чистоты**, стр. 453, SR5). Пристрастие всё ещё существует, но персонаж больше не страдает от штрафа за отсутствие определённого вещества. Любые ситуации, в которых вещество становится доступным,

требуют проверку Самообладания с порогом, основанным на стрессе, в котором персонаж в настоящее время находится, начиная с 1 для пассивных ситуаций (предложение пообщаться за выпивкой), до 5 для ситуаций высокого стресса (непосредственно перед, во время, или сразу после в серьёзной опасности для жизни). В зависимости от уровня качества (см. ниже) игроки получают штраф в 1, 2, 3 или 4 куба на любые проверки Зависимости после употребления вещества, которым они злоупотребляли, чтобы увидеть впадут ли они снова в полную зависимость. Если они это сделают, это качество исчезает и заменяется качеством Зависимость, но игрок не получает бонусной Кармы за это изменение.

Качество Остаточная Зависимость включает в себя те же уровни, что и Зависимость: Слабая, Умеренная, Серьёзная и Сжигающая. Бонус кармы равен половине соответствующего уровня зависимости, округлённый в большую сторону, что означает 2 для Слабой, 5 для Умеренной, 10 для Серьёзной и 13 для Сжигающей. Игроки должны выбрать уровень этого качества, который совпадает с их предыдущим качеством Зависимость.

## ОТМЁРШАЯ ЭМОЦИЯ

Dead emotion

(Бонус: 5 Кармы)

Персонаж злоупотребил ЛОЖью и модсофтом, так что больше не может испытывать одну конкретную эмоцию (например, счастье, гнев, страх) ни при каких обстоятельствах. Игроку и мастеру игры настоятельно рекомендуется работать вместе, чтобы выбрать эмоцию, выяснить, как она повлияет на персонажа, и спланировать, как её следует отыгрывать.

## ПСИХОЗ СВЕРХЧЕЛОВЕКА

Superhuman psychosis

**(Бонус: 2 Кармы)**

Когда вы можете обогнать автомобиль, пробить бетонную стену, сжигать силой мысли и не обращать внимания на выстрелы из штурмовых пушек, вы можете начать чувствовать, что вы больше, чем метачеловек. А если вы больше, чем метачеловек, то что для вас другие? Плохо ли себя чувствует человек, наступающий на муравья? Если нет, то почему вы должны что-то чувствовать к этим низшим существам старого вида? Такие медленные, такие слабые, такие тусклые.

Персонажи со сверхчеловеческими силами, происходящими от аугментаций или пробуждения, могут начать чувствовать себя оторванными от метачеловеческой расы. Они начинают видеть всех остальных похожими на скот. Бытовые проблемы кажутся неинтересными и тусклыми, как игра на минимальном уровне сложности. Персонажи, страдающие этим психозом, ищут себе подобных, чтобы быть в кругу равных, но также и для проверки самих себя, чтобы увидеть, как далеко они могут зайти и на что способны.

Сверхчеловеческий психоз имеет несколько эффектов. Персонаж совершенно не стесняется убивать людей, считая это своим правом. Они не будут истреблять окружающих, но не колеблясь пойдут на убийство, даже массовое – они просто не ценят жизни низших существ.

Кроме того, общее пренебрежение персонажа к другим (и их пулям) делает его довольно грозным в бою. Это качество автоматически дает +1 куб в ближнем бою. Персонаж также менее обеспокоен тем, что хлипкие смертные бросают в него свинец, и поэтому получает только половину штрафа от Огня на подавление.

Это уравновешивается тем фактом, что им трудно скрыть свое презрение к другим, что приводит к штрафу –2 ко всем проверкам Этикета и Лидерства.

Однако, столкнувшись с противниками, имеющими рейтинг профессионализма 5 или выше, персонаж начинает ими интересоваться. Это настоящая проверка его навыков, и он не захочет отступать. Независимо от ситуации, персонаж должен пройти проверку Самообладания (3), чтобы выйти из боя с такими противниками. А в случае провала, он должен продолжить бой.

Персонажи со сверхчеловеческим психозом ни коим образом не могут получить качество Кодекса Чести, поскольку нет никого, кого бы они не убили.

## СЕМЕЙНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Family curse

**(Бонус: 5 Кармы)**

Вашим родителям нравились наркотики. Очень нравились. Так же поступали и их родители, и их родители до них. Сказать, что в семье есть зависимость, – всё равно что сказать, что копы Одинокой Звезды любят бить панков. При выполнении проверок на Зависимость, персонаж получает штраф –2 куба.

## СЛАБАЧОК

Lightweight

**(Бонус: 6 Кармы)**

С одной стороны, можно легко и дёшево напиться. С другой стороны персонаж куда хуже сопротивляется зависимости. Для такого персонажа рейтинг Зависимости любого вещества в Таблице Зависимостей (стр. 452, SR5) или любых других связанных таблицах на 2 уровня выше.

## СЛАБЫЙ САМОКОНТРОЛЬ

Poor self control

**(Новые Варианты, Бонус: 5 или 7 Кармы)**

См. стр. 198, Run Faster, чтобы получить дополнительную информацию об этом качестве. Вот его новые варианты:

**Поиск Внимания (5 карма) (Attention-Seeking)**: Для персонажа совершенно естественно быть в центре внимания, он там как рыба в воде – и также страдает, когда внимания нет. Персонаж изо всех сил старается быть бодрым и получать одобрение от окружающих. Если он не преуспеет в проверке на Самообладание (3), то будет стараться быть в центре внимания, когда это только возможно (это может включать или не включать боевые ситуации, по усмотрению МИ).

**Садист (8 карма) (Sadistic)**: В детстве персонаж издевался над другими и мучил маленьких животных.

Став взрослым, он стал причинять боль и страдания окружающим, физически и психически, всякий раз, когда у него есть возможность. Проверка на Самообладание (3) требуется, чтобы не причинять боль в той или иной форме всякий раз, когда персонаж имеет разумный шанс сделать это, не подвергаясь опасности, даже если это может помешать его собственной команде, например, когда лицо команды пытается договориться о прекращении перестрелки.

### ЧИСТЫЙ ЛИСТ

Blank slate

**(Бонус: 15 Кармы)**

Персонаж злоупотреблял персонасофтом до такой степени, что у него больше нет изначальной личности. Он входит в состояние, близкое к фуге, почти не имея собственной силы воли. Его легко вести, если у него нет искусственной личности, которая придала бы ему индивидуальность. Это качество может сопровождаться Амнезией (стр. 190, Run Faster) различной степени или без оной. Во всех смыслах первоначальный человек «умер», остались только виртуальные личности.

Антипокупка этого качества может означать либо то, что пустая исходная личность, на долгое время похороненная в подсознании, наконец, появляется, либо что искусственная личность, установленная в персонажа, становится новой постоянной личностью.

### ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ДОМКРАТ

So jacked up

**(Бонус: 10 Кармы)**

Персонаж глубоко увлечён искусственными усилителями настроения, будь то ЛОЖЬ или химические вещества. В результате он потерял способность регулировать собственное настроение и чтобы возбудить или утихомирить себя должен использовать регуляторы настроения.

Хотя персонажу рекомендуется использовать такие наркотики, крам, дипвид и т. д. (используйте описание, чтобы определить, является ли препарат возбуждающим (стимулятором) или подавляющим средством), это не является строго необходимым, поскольку можно предположить, что персонаж находит такие средства в обычной фармацевтике. Обычные депрессанты дают -1 к Реакцию и +1 к Логике, а стимуляторы–+1 к Реакции и -1 к Логике.

В любом случае эффект этого качества заключается в том, что персонаж должен заранее решить, как ему необходимо себя ощущать. Переключение между состояниями занимает тридцать минут. Неправильное настроение в неподходящее время может вызвать социальные проблемы (например, приподнятое настроение на похоронах любимого сына оябуна или уныние практически в любой боевой ситуации).

Если у персонажа неправильное настроение в неподходящее время, он получает штраф -2 ко всем социальным проверкам. Что считать неправильным настроением в неподходящее время, в значительной степени зависит от мастера, хотя персонажи могут судить об этом сообразно здравому смыслу.

# РОЖДЕННЫЙ УБИВАТЬ

## УЖАСНАЯ ПРАВДА

В этой главе представлены различные модули для использования с системой Модули Жизни, описанной на странице 75, Run Faster. Данные модули жизни предназначены для того, чтобы придать дополнительную изюминку созданию сурового персонажа, похожего на того, у которого жизнь отобрала всё и он отбирает это обратно.

## ДЕТСТВО

### ДИТЯ ТЕНЕЙ

Child of the shadows

Оба ваших родителя были бегущими в тени. Может быть, они были безнадёжными романтиками, пытающимися привести ребенка в этот мир, лучше других зная, что он собой представляет. Может быть, им нужен этот луч света в их жизни, надежда на будущее, на лучшую жизнь. В любом случае, они не были дураками и с юных лет учили вас основам самостоятельности и выживания.

**Атрибуты**: Интуиция +1

**Умения**: Компьютеры +1, Обман +1, Первая помощь +1, Проницательность +1, Группа умений Незаметности +2, Уличные Знания: Конспиративные Квартиры +3

### РАБ

Slave

Вы родились самым настоящим рабом. С детства вас заставляли работать, а ваш хозяин пользовался вашей невинностью и маленьким телом. У вас не было ни ума, ни силы взрослого, но вы могли выполнять простые задачи и могли поместиться там, где не мог бы ни один взрослый. Вы научились быть проворными, вежливыми и хитрыми, потому что в противном случае вы бы столкнулись с гневом своего хозяина или с хищничеством других, более старших рабов.

**Атрибуты**: Ловкость +1, Интуиция +1

**Качества**: Неприметность

**Умения**: Обман (Забалтывание), Этикет +1, Проницательность +1, Бег +1, Скрытность +1, Безоружный бой +1

### СУМКА С ОРГАНАМИ

Bag of organs

Нормы жалуются, что в детстве родители несправедливо регулировали доступ к Матрице. Вы же родились у Таманов, на ферме органов. Ваша единственная задача состояла в том, чтобы вырастить органы и довести биовэр до зрелости, после чего их из вас вырежут. Конечно, вас не убьют. Они будут поддерживать вас в живых до тех пор, пока им не понадобится ещё один ваш орган. Вы видели, как это происходило с другими детьми вокруг вас. После вашего рождения ваша мать прожила недолго, её задача была выполнена. Есть неприятный старт жизни, а есть то, через что прошли вы.

**Атрибуты**: Тело +2

**Качества**: Флешбеки, Необразованный

**Умения**: Скрытность +2, Академические Знания: Биология 1 и Биовэр 1, Уличные Знания: Органлеггеры +3

**Особое**: вы можете выбрать биовэр на 32,000 ньюйен. Применяются обычные затраты Сущности.

## ЮНОСТЬ

### ПОДОПЫТНЫЙ

Test subject

Что произойдёт, если внедрить аугментацию в ещё развивающееся тело? Не знаете, а кто-то решил попробовать на вас! Вы участвовали в некоторых неэтичных экспериментах, чтобы увидеть, что произойдёт, если подростка напичкать аугментациями. Они внедряли в вас всякую хрень и протоколировали последствия. Однако вы обнаружили, что некоторые учёные казались более мягкосердечными и жалели вас. Вы научились использовать это в своих интересах.

**Атрибуты**: Тело +1, Логика +1

**Качества**: Биосовместимость

**Умения**: Биотехнология +1, Кибертехнология +1, группа умений Влияние +1, Академические знания: биология металюдей +1, Занимательные знания: трансгуманистическая философия +1

**Особенность**: 16,000 ньюйен в аугментациях

### ФАБРИЧНЫЙ РЕБЁНОК

Factory child worker

Некоторые искренне восхищаются промышленной революцией. Они думают, что заставить детей до изнеможения на фабриках работать – это действительно хорошая идея. Они считают, что молодые люди особенно хороши, поскольку они шустрые, полные энергии и легко поддаются влиянию. Кроме того, вам не нужно платить им много! Что в этом может не понравиться? Конечно, с вашей точки зрения, самое главное – сохранить все конечности в целости и сохранности, желательно не умерев от переутомления, но в любом случае – всем всё равно, верно?

**Атрибуты**: Ловкость +1, Тело +1, Реакция +1

**Умения**: Проницательность +1, группа умений Инженерия +1, Оружейник +1, Профессиональные знания: Машинист +1, Уличные знания: Промышленные объекты +1

**Особенность**: 15,000 ньюйен в киберконечностях (стр. 502, SR5)

## ДАЛЬНЕЙШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Чаммер, единственное образование, которое тебе нужно, – это прочитать наклейку «Этой стороной к врагу» на противопехотной мине. Двигай дальше.

## РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

### ГЛАДИАТОР

Pit fighter

Если есть что-то, что люди всегда хотели узнать, от зарождения цивилизаций до наших дней, так это насущный вопрос: «Как вы думаете, кто победит: аугментированый парень или физический адепт?» Вы сделали ответ на этот вопрос своей профессией. Всё, что вы просили взамен, – это некоторая компенсация и право похвастаться.

**Атрибуты**: Тело +1, Сила +1

**Качества**: Высокая болевая устойчивость 2 (14), Быстрое исцеление (3)

**Умения**: группа умений Ближний Бой +2, Кибертехнология +1, Первая помощь +2, Запугивание +2, Переговоры +1, Выступление +1, Профессиональные знания: Бойцовские ямы +3, Уличные знания: Криминальные синдикаты +2

### ГОРОДСКОЙ БОРЕЦ

Urban brawler

Слава, поклонницы, азарт победы и многое другое за небольшую цену – рисковать своей жизнью и притворяться, что всё в порядке. Городская борьба – это современный ответ на такую архаичную игру, как американский футбол. Игра заявленная как несмертельная, но явно наполненная достаточным количеством аугментированых «бешеных» игроков и опасным оборудованием, поэтому смертельные случаи – обычное дело. Но это ведь случайности? Не похоже, что это убийство, так ведь?

**Атрибуты**: Ловкость +1, Тело +1,

**Качества**: Прирожденный атлет (7), ГРЕшник (государственный) (5), Известность (местная) (4)

**Умения**: группа умений Атлетика +2, группа умений Ближний Бой +2, Свободное падение +1, Запугивание +1, Выступление +2, Профессиональные знания: городская борьба +3

### УЛИЧНЫЙ ДОК

Street doc

Чтобы стать врачом нужно поступить в медицинский институт, в идеале престижный, изучить своё дело и успешно сдать очень сложные экзамены. Стоимость и требования такого образования настолько высоки, что в настоящее время большинство врачей происходят из богатых семей или получают корпоративную спонсорскую поддержку. Напротив, чтобы быть уличным доком, вам понадобится изолента и бутылка дешёвого алкоголя. Типичная клиентура уличных доков – безГРЕшные, бандиты и бегущие в тени – приходят к вам, потому что вы якобы лучше аптечки с рейтингом 3 и не задаёте вопросов.

**Атрибуты**: Интуиция +1, Логика +1,

**Умения**: Группа умений Биотех +2, Химия +1, Обман +1, Проницательность +1, группа умений Влияние +1, Академические знания: Биология +3 и Наркотики +2, Уличные знания: Уличные банды +2

# БЛЕСТЯШКИ: НОВЕЙШИЙ ХРОМ

Она со вздохом отложила планшет и поправила очки, чтобы потереть переносицу. В стандартной больнице всё было цифровым: медицинские записи передавались с коммуникатора одного врача на другой через центральную базу данных, история болезни сопоставлялась с назначенным лекарством и потенциальными побочными эффектами, чтобы пациенту не стало хуже от помощи. У доктора Кэрол Ховард не было такой роскоши. Когда живешь в Пустоши, привыкаешь делать это вручную.

Её внимание привлек небольшой ноутбук на рабочем столе, архаичная «черепашка», за которую она слишком долго держалась. Бывший губернатор Джулиус Строутерс только что получил карточку социального страхования. Обычно это не было бы событием даже для политика, но Страутерс был первым дварфом Сиэтла, от чего политклуб Гуманистов не был в восторге. Обычная болтовня о бессмертных эльфах и дварфах, живущих веками, опустошающих карманы «трудолюбивых людей», даже не останавливаясь, чтобы подумать об оборотной стороне вещей. Она сама была орком во втором поколении, солгав о своём возрасте, чтобы поступить в армию (это легко сделать, когда у тебя нет GREха, плюс ты получаешь красивый GREх от дяди Сэма вместо преступного от Одинокой Звезды), и буквально на прошлой неделе она помогла пациентке родить орка в пятом поколении. В отличие от таких удачливых орков в первом поколении, как Булл, она и те, кто пришёл после, никогда не доживут до шестидесяти лет. Чёрт, большинство не увидит и пятидесяти свечей.

Она откинулась на спинку стула, возраст сказался на костях. Она пыталась не думать об этом, но осознавала ситуацию и понимала, что это не просто последствия тяжёлой работы. Ей пришлось столкнуться с фактами.

“Доктор Говард?”

Слегка покачав головой, она оглянулась на медбрата, который просунул голову в кабинет. «Да, Карл?»

“Возможно, тебе захочется выйти в вестибюль. Мы могли бы устроить…”

Раздавшийся крик позади прервал его. Кэрол выскочила из кресла, игнорируя боль в суставах, и бросила ему ствол, одним плавным движением схватив изношенный старый ФН ХАР со стены. Ворвавшись в вестибюль, она оценила ситуацию, прежде чем плеваться свинцом. Слева от нее было полдюжины «Кровавых Блинов», очевидно, после драки на углу. Справа от нее было такое же количество «Кутузки Тринадцатой Улицы», один из них стоял на коленях с культёй, истекающей кровью на пол, там, где раньше была правая рука. Напротив него стояла женщина из «Кутузки» с выдвинутыми шпорами, с которых капала кровь. Она встала между бандами.

“Нейтралитет – значит нейтральная территория, мудаки! Вы здесь не воюете! Вы меня поняли?”

“Но Риот, они…”

“Мне плевать! Ты на территории Дока, нейтральной территории! Запомни, или хочешь быть нашинкован, как этот Стигги?”

Взглянув на истекающего кровью соратника, член её банды покачал головой, отступая. “Я понял”.

Доктор Ховард кивнула Карлу, и тот ушел, чтобы проверить, как там Стигги. “Приятно видеть, что хоть один из вас помнит правила. Это означает, что “Кутузки” идут первыми. “Блины”, вы следующими”. Пауза, чтобы двое отреагировали, и добавила: “Ты, пойдем со мной. Риот, да? Когда девушка кивнула, доктор Ховард обняла её за плечо, а в другой руке держа ствол, возвращенный ей медбратом. “Вероятно, нам стоит поговорить об аугментациях”.

Риот нахмурилась, убирая шпоры. “Я в порядке, док. Хром свежий.”

“Я не говорю о железе. Я говорю о софте. Скажите, ты когда-нибудь слышала о штуке под названием Джекпоинт?”

Дверь закрылась за парой женщин, когда они вошли в задний холл, оставив Карла разбираться с нытьём бандитов.

# РАСКРЫВАЯ ЛУЧШЕЕ В ВАС

### ТОПИКСТАРТЕР: NEPHRINE

- Привет, Nephrine? Я хотел еще раз поблагодарить за то, что ты так быстро поднял этот вопрос.
- Butch
- Ничего особенного, Butch, нам уже давно нужно было просмотреть некоторые из новых игрушек, но ты так хорошо поработал в прошлый раз, зачем тебе понадобился я?
- Nephrine
- Это было семь лет назад. Присутствие Bull'а позволяет забыть о времени, но остальным из нас, «стариков», повезло меньше. Я и тогда не был особо молод, а в наши дни – ну, скажем так, чтобы встать с постели, нужно гораздо больше времени.
- Butch
- А твой новый падаван?
- Nephrine
- Риот? Она человек. С одной стороны, она пробудет здесь какое-то время (если ей не подстрелят задницу из-за этого проклятого кодекса), но с другой стороны, ей нужны аугментации. Для неё это учебник, а также небольшая экскурсия по Джекпоинту.
- Butch
- Сможешь осилить? А, Butch?
- Nephrine
- Сомневаешься?
- Butch
- Если тебе что-нибудь понадобится, дай мне знать, хорошо?
- Nephrine
- Сделаю
- Butch

Мы приближаемся к новому 2078 году, а это значит, что скоро настанет время для новогодней рекламы новых технологий. Рекламные кампании бьют рекорды, учёные пашут в лабораториях, а руководство возлагает на всех нереалистичные ожидания, поскольку хочет продвижения по службе. Так что сейчас самое подходящее время для бегущих в тени, поскольку мы пытаемся освоить новые технологии раньше, чем кто-либо другой, добываем новые «игрушки», прежде чем они попадут на улицу, и ох, похищаем... простите ... принудительно находим работу, на каждом углу. Это похоже на Рождество, только с большим количеством пуль.

- Рождественские пули – идея, которую я полностью поддерживаю.
- Stone
- Если отбросить шутки, эта информация была очень нужна уже давненько. Мы настолько сосредоточились на КФР, что упускаем из виду достижения в других областях. Нанопокалипсис изменил то, как мы подходим ко многим аугментациям, так что корпорации всё ещё корректируют изделия на ходу, поскольку открываются новые методологии, заменяющие старые. Легко отвлечься и пропустить новинки.
- Sunshine
- Кибервэр такая скучная и уже отработанная тема! Не могли бы мы сразу перейти к изделиям Эво?
- Plan 9
- Терпение. Легко упустить из виду хром, когда биовэр на пике развития, и мне, конечно, не терпится узнать, куда идут новые генные модификации Юниверсал Омнитех, но, чтобы увидеть полную картину, нужно смотреть на всё вместе. В конце концов, кибервэр способен делать вещи, которые не может повторить ни один метачеловеческий организм, а это значит, что оно всегда интересно.
- The Smiling Bandit

## КИБЕР-ИСТОРИЯ

Прежде чем мы сможем заглянуть в будущее, мы должны заглянуть в прошлое. Вопреки тому, в чём вас хотят убедить рекламодатели, кибервэр – это не устаревшая технология и не величайшая вещь двадцать первого века. В той или иной форме концепция существовала веками, и даже базовая форма, в которой вы могли бы распознать аугментацию, использовалась почти столетие. Помните, у нас есть свидетельства того,

что пещерные люди пробовали проводить операции на головном мозге, сочетая любопытство и удивительную метачеловеческую стойкость с потребностью справляться с нестандартными ситуациями, будь то избавление от боли в голове, подпиливание зубов для лучшей способности кусать, или придумать, как положить в рот дерево и слоновую кость, когда вы сточили зубы, но всё ещё нужно есть.

- Между прочим, эта стойкость – наша самая крутая сила. Многие виды животных могут по праву гордится способностью ломать кости или рвать плоть, не говоря уже о том, чтобы некоторые могут разорвать тело напополам. Метачеловечество слишком упрямо, чтобы умирать, и просто продолжает идти вперед. Не так круто, как супер-силы из комиксов, но эй, сила есть сила.
- Slamm-0!
- Это… сильное упрощение. Когда у меня будет время, я мог бы привести множество контрпримеров, но не сейчас.
- KAM

Первыми попытками создания кибервэра того или иного типа, вероятно, были упомянутые выше искусственные зубы, после чего пещерный человек привязал костяное лезвия к внешней стороне руки, чтобы создать своего рода перчатку с когтями. Вставные зубы, конечно же, ушли в прошлое, мы перейдём сразу на несколько тысяч лет вперед. Мы научились вытаскивать вещи до того, как научились их вставлять: сначала плохие зубы, а вскоре после них – кровопускание и удаление аппендицита. Отрубание гангренозных конечностей сопровождалось большим риском умереть от кровотечения на фоне медленной мучительной смерти от инфекции, но по большей части мы и это преодолели. К началу цивилизации у нас были костыли и примитивные искусственные руки и ноги. Они ничего не делали, но прикрывали культю и позволяли вам выполнять некоторые основные функции, например, ходить или держать щит.

- Ха! В моем генеалогическом древе есть прекрасная традиция заменять отрубленную кисть крюком.
- Kane
- Погоди. Я думала, твой отец бухгалтер?
- /dev/grrl
- Привет! Не раскрывай мои шалости публично!
- Kane

Впервые медицина перешла от камня, костей и стекла к чему-то, что мы сегодня признали бы настоящим кибернетическим оборудованием, в 1982 году когда впервые пациенту было имплантировано искусственное сердце Jarvik-7. Пластиковый орган работал на батарее, которой почти хватало на четыре месяца. Пациент, Барни Кларк из Сиэтла был дантистом и волонтёром, но эксперимент не имел огромного успеха и сопровождался многими побочными эффектами и кровотечениями, так что он просил позволить ему умереть более не единожды, прежде чем его тело наконец сдалось.

- Были и более ранние искусственные сердца, такие как у Владимира Демихова в 1937 году, но все они были взяты от животных. Следует также отметить, что пациенты после процедуры тоже жили недолго. Сейчас обсуждается уровень сбоев, которые могли иметь эти первые машины, сравниваются проблемы с послеоперационной инфекцией и аутоиммунным отторжением с более современными и целостными методологиями и всё ещё развивающейся областью исследования Сущности.
- The Smiling Bandit

Хотя большая часть этой пред-кибертехнологии была неуклюжей и примитивной, она продолжала улучшаться. На рубеже прошлого столетия заговорили о том, что делать, когда она, наконец, продвинется настолько далеко, что люди с аугментацией будут лучше обычного человека. Для многих данное предположение было смешным, но некоторые обратили на это внимание, и первым настоящим испытанием для них стал амазонианский бегун по имени Сантино Корбез. Ему ампутировали ноги ещё до года, но он вырос с решимостью не позволять этому мешать его мечтам. Он стал спортсменом, с уклоном в бег. Корбез получил несколько форм постоянно улучшающихся протезов ног, прежде чем остановился на лезвиях из углеродного волокна, производимых Сиавасэ. В 2005 году, всего через год после перехода от регби к лёгкой атлетике, он соревновался со здоровыми спортсменами и устанавливал мировые рекорды среди инвалидов. Эти весьма качественные беговые лезвия, конструкций и гибкостью были основаны на строении ног гепарда, что в сочетании с его природными способностями вызывало обвинения в несправедливости, будто бы этому человеку без ног было предоставлено несправедливое преимущество в беге. Он быстро поднялся в мировых рейтингах, завоевав золотые медали на Паралимпийских играх, подал заявку на участие в обычной Олимпиаде. После тщательного рассмотрения ему было разрешено участвовать в соревнованиях, где он не мог идти в ногу с лучшими бегунами планеты, но всё же выступал так хорошо, что пришлось серьезно задуматься о будущем аугментаций и спорта.

- Карьера Корбеза вскоре закончилась. Его рекорды трудно отследить из-за хаоса возвращения магии, но через три года после своего олимпийского дебюта он убил свою сестру. Психологические отчеты об этом инциденте, упоминались в нескольких более поздних материалах о киберпсихозе, но многие аспекты этого дела опровергают эти аргументы. Его взлёт и падение оказали влияние на весь спортивный мир.
- The Smiling Bandit

Первая настоящая киберконечность была установлена доктором Гарольдом Даркфезером в 2019 году в Шотландии, которая тогда была известна своими передовыми научными исследованиями. Ленора Бартоли, талантливая скрипачка, потеряла левую руку в автокатастрофе, что могло бы положить конец её карьере. На этот раз, однако, вмешалась корпорация

Трансис, которая после успешной операции погрузилась в волны как лести, так и презрения тех, кто смотрит в будущее, где человек и машина будут соединены воедино. Мисс Бартоли прошла изнурительный год тренировок и адаптации к новой конечности, но в годовщину аварии она выступила в Карнеги-холле перед публикой. Она никогда не была лучшим скрипачом мира, но уникальная особенность игры с кибернетической конечностью сохраняла её известность в течение многих лет, прежде чем такие улучшения стали настолько обычным явлением, что она вовсе исчезла из виду.

- И мы до сих пор не рассказали о проблемах, с которыми она столкнулась: с биологическим отторжением, и о том, сколько Трансис вложила в неё, чтобы всё было в порядке, когда она выступала на камеру. Разумеется, когда она перестала быть для них ценной, дополнительное лечение прекратилось. Она медленно сошла с ума, рассказывая оставшимся друзьям, что боялась «этого» и что иногда она просыпалась и обнаруживала, что рука пытается душить её.
- Baka Dabora
- Пруфы?
- Sunshine
- Во всем виноваты Крахи Матрицы! Я видел записи о том, что, когда её тело было найдено, киберрука была разнесена пистолетным выстрелом, в то время как тело было изрезано ножом, найденным в останках протеза. Передозировка снотворного и алкоголя – лишь прикрытие настоящей причины смерти. Бедняжка не выдержала аугментации.
- Plan 9
- Я не уверен, что это Plan 9 или Plan 10, но в любом случае, Baka, тебе, вероятно, не стоит быть на одной волне с ними.
- Kay St. Irregular

2024 год принес симсенс широким массам, а ужасы зависимости от ЛЖИ остались позади. В 2025 году появился первый атлет с аугментациями (Марио Санчес из Филадельфия Иглс, для любителей Своей Игры), а в 2026 году были созданы кибертерминалы, одарившие нас первыми декерами и новым интерфейсом. В конце концов, кибервэр – это больше, чем просто выдвижные

## КИБЕРСПОРТ

В разных видах спорта действуют разные правила в отношении того, что можно и что нельзя аугментировать. Вот несколько примеров!

Бейсбол: С 2032 разрешены некоторые улучшения, но работает византийская система, определяющая лимит, который зависит от типа и качества имплантата. Рефлексы, мышцы и глаза – это основные разрешенные аугментации. Удивительно, хотя многие старые рекорды ушли в прошлое с приходом в игру новых технологий, некоторые из них остались непокорёнными. По общему мнению, хотя качество аугментаций повысилось, падение популярности бейсбола в СКАШ привело к тому, что топ-игроки перешли в другие виды спорта. Кроме того, факт, что увеличение количества нападающих обычно уравновешивается увеличением количества питчеров, сохраняет некий баланс на игровом поле.

Баскетбол: Всё, что изменяет рост или размах рук игрока, совершенно недопустимо, как и чистые киберконечности, но допустимо улучшение рефлексов и низкоуровневая аугментация мышц. Кибернетическая технология «Smartball» неохотно была допущена в игру в 2047 году, но это была ожесточенная борьба, которая мешала получению больших достижений почти десятилетие.

Американский футбол: Наверное, ни один классический вид спорта не аугментировался так, как футбол. Гонка началась в 2025-ом, а сезон 2028 года был отложен на два месяца, поскольку правила требовалось подогнать под новые аугментации. (В 2027 году было 227 серьезных травм и 4 смертельных случая, так что даже рекламщикам пришлось уступить.) В 2053 году снова изменено было поле: двести метров в длину и восемьдесят метров в ширину. Первый бросок требует продвижения на двадцать пять метров, при этом мяч весит три килограмма. СКАШ и КАШ играют лицом к лицу, но лига КАШ по-прежнему использует ярды, а не метры, что приводит к некоторым проблемам. После сезона 2052 года НФЛ пошла дальше и разрешила полностью кибернетические конечности, а это означало, что единственное, оставшееся под запретом – это настоящее оружие; все менее смертельные штучки приемлемы, а никаких ограничений на количество имплантатов никогда не было, в результате у игроков больше хрома, чем кожи. Излишне говорить, что старые рекорды давно мертвы.

Футбол: Ведущий вид спорта в мире остается тем последним пристанищем для игроков без аугментаций, запрещая практически весь кибервэр. Комбинация датаджека и киберглаза дала некоторое пространство для маневра, но улучшения зрения или активная беспроводная связь на поле запрещены, как и все мышечные или рефлекторные улучшения. Тот факт, что босой игрок из бедной грязной страны может однажды выстоять на чемпионате мира без аугментаций на сотни тысяч ньюйен, является мощным движущим фактором репутации игры, как самой популярной в мире.

Городская борьба: Единственный вид спорта, который использует аугментации больше американского футбола, городская борьба не имеет проблем с кибер-оружием или заменой конечностей, и чем экзотичнее, тем лучше. В большинстве стран городская борьба по-прежнему занимает второе место в мире по популярности после футбола.

клинки и укреплённые скелеты. Дополнительная память в виде аугментаций стала обычным явлением, киберглаза и датаджек постепенно превратились в стандартную пару в странах первого мира, а Арес совершил убийственный прорыв с первым Арес Хищник, воспользовавшись преимуществами своей системы Пикус Смартган. К 2050 году кибервэр был необходим практически для всем мастерам городских боёв и стал нормальным во многих элитных силовиках корпораций, хотя и оставалось недоступными для обычных солдат корпоративных армий, национальных вооруженных сил или полиции. Одинокая Звезда некоторое время заигрывала с требованием, чтобы все офицеры были аугментированы с смартганом и радиокомуникатором, но юридические баталии были дорогостоящими, да и продолжающиеся всплески киберпсихоза помогли отложить эту идею.

- Как бы мы ни были этому рады, офицеры были рады намного больше. Конечно, у вас всё ещё есть несколько резких ребят в непубличных подразделениях, которые хромированы по самые жабры конфискатом, но большинство из них хорошо осведомлены о недостатках подключения проводов к своей голове. Имейте в виду, что на протяжении десятилетий также существовало противостояние между простыми сотрудниками и бойцами с значками-камерами, поэтому присутствует старомодная техно-ненависть.
- Bull
- В Странствующем Рыцаре соблюдается баланс между теми и другими, но группы спецназа ломают этот баланс. У СР нет такой грязной репутации, как у Звезды, но боец всё ещё чувствует себя неловко, когда Большой Брат за всем следит. Я списываю это на базовый менталитет пехоты; если вокруг есть офицеры, твоей заднице лучше чем-нибудь заниматься. Без командира, наблюдающего за каждым движением, они могут немного расслабиться, поговорить друг с другом, покурить... ну, знаете, нормальное человеческое поведение.
- Hard Exit

- Для резкого контраста Нео-Полиция Ренраку требует, чтобы у каждого офицера были значки-камеры, которые должны оставаться включенными, как только они заступали на смену, и не выключались, пока они не закончат свою смену. У них безупречная форма, вплоть до обязательных белых перчаток, и даже у выписывательниц штрафов за парковку есть поддержка дронов и хороший комлинк.
- Baka Dabora

- Слышал, что что этот ужасный хлам. Сверкает, но держатся на соплях. Это правда?
- 2XL

- По сравнению с Одинокой Звездой, не говоря уже о CP, у них маловато брони и оружия, но и уровень преступности здесь совсем другой.
- Baka Dabora

- Итак, кто собирается посетить Осаку?
- 2XL

К концу 50-х корона кибервэра начала терять блеск, а в 60-х биотехнологии отбили всю прессу. Биовэр плелся за нанотехнологиям вплоть до второго Краха и нанопокалипсиса. Нанитам также мешает ужасный пиар и слухи, последовавшие за КФР, снова оставляя трон пустым. Биовэр посидел там некоторое время, но новая инициатива беспроводной Матрицы и широкое распространение беспроводной связи создали возможность, только возможность, того король Хром вернёт трон. Да, я знаю, что вы ненавидите беспроводные фишки, и, если я никогда не слышу ворчания вроде «Почему у моего отсека для контрабанды есть возможность транслировать своё существование всем в радиусе десяти метров ?!», то это будет чудо.

- Почему у моего отсека для контрабанды есть возможность транслировать своё существование всем в радиусе десяти метров ?!
- Slamm-0!

- Чёрт…
- Nephrine

- Подождите. У Фреда нет отсека для контрабанды.
- Bull

- Ну, технически…
- Netcat

- Да, но он есть у всех.
- Slamm-0!

Сегодня кибервэр бывает двух видов. Первый, он же базовый: киберглаза (самый распространённый на сегодняшний день хром), скилджек и датаджек – это основной комплекс модификаций среди технарей (но начинает встречаться реже). Все они оснащены беспроводной связью, улучшены современными технологиями и хорошо взаимодействуют с новыми выпускаемыми устройствами.

И затем у вас есть второй класс: те, которым необходимо превзойти конструктивные параметры метачеловеческого тела.

- Теперь поговорим!
- Riot

Чистый хром, такой как серводвигатели вместо мускулов, пуленепробиваемые черепа, радары, встроенные стволы… вещи, которые невозможно воспроизвести с помощью биовэра. Мысль, лежащая в основе всего этого, заключается в том, что Метачеловек 2.0 хорош и всё такое, но даже самый био-аугментированный секретарь не очень хорошо переносит удар мчащегося рефрижератора.

- Я хочу сообщить вам, что некоторые ценят такие возможности всегда и везде. Ножки от Evo в этом году просто великолепны!
- Plan 9

- Подождите. Я думала, ты снова стал парнем?
- Turbo Bunny

- И? Кроме того, вы должны когда-нибудь попробовать это! В любом случае это не имеет значения для Гейтскипера, верно?
- Plan 9

- /dev/grrl это снова ты разговариваешь, не так ли?
- Turbo Bunny

Бегущие в тени обычно попадают в эту вторую категорию с лёгким прикосновением к первой. В конце 60-ых , когда кибервэр вышел из моды, новые здания отказались от планов установки сканеров кибервэра, благодаря чему мы наблюдаем небольшое возрождение скрытого хрома. Синтетическая кожа совершенствовалась на протяжении десятилетий, в основном благодаря работе над различными гуманоидными дронами, и этот прогресс повлиял и на киберконечности. Существует также проблема беспроводного мира, когда создается больше скрытого оборудования, службы безопасности начали полагаться на простое сканирование радиосигналов и ловли трансляций для отслеживания злоумышленников. Очевидно, что у большинства из нас беспроводная связь отключена, поэтому мы можем пройти там, где десять или пятнадцать лет назад нас ловили сканерами кибервэра.

- Это правда, но беспроводная связь может дать массу полезных плюшек. Не забывайте о своих инструментах!
- /dev/grrl

## ПОЧЕМУ НУЖНО СТАВИТЬ ХРОМ?

Справедливый вопрос, поскольку, как уже говорилось, биовэр почти так же эффективен, но гораздо менее инвазивен, и, кроме того, путь аугментации неизменно ведёт к потере чувства себя, часто переходящего порог настоящего психоза. Одно дело – добавить датаджек для работы или увеличить объём легких у ныряльщиков, живущих на берегу озера, но просто пойти и отрубить идеально работающую руку, чтобы заменить её куском металла? Кое-кто будет утверждать, что киберпсихоза на самом деле не существует, а объявленные его жертвами изначально были неправильно настроены. Рациональные люди просто так не поступают.

- Это снова мы.
- Hard Exit
- Путь аугментаций неестественен. Мир отшатывается от тех, кто идёт по нему.
- Man-of-Many-Names
- Интересное наблюдение, но оно упускает из виду кибер-магов. Конечно, это скорее путь выгорания, чем путь к высшим магическим тайнам, но это новейшая школа магической теории и, как таковая, имеет хороший потенциал.
- Elijah
- Или это эволюционный тупик с заблуждающимися сторонниками.
- Winterhawk
- Обсуждение магии находится через две темы, ребята. Придерживайтесь темы кибервэра.
- Glitch

Конечно, многие, занимающиеся нашей работой, изначально не совсем рациональны. Поскольку всё больше и больше внимания уделяется биологическим и передовым генным технологиям, преобладает мнение, что кибервэр – это устаревшая рухлядь, отстающая от технологической кривой и, следовательно, бесполезная. Нет ничего более далёкого от истины, но я не собираюсь идти и спорить с этим; откровенно говоря, мне нравится, когда меня недооценивают, и я такой не один. Все мы в этой жизни ходим по краю, и для многих из нас этот край сделан из хрома. Давайте посмотрим на три причины, почему это так.

### ПРАВИЛЬНАЯ ЦЕНА

В первую очередь многие думают о доступности. Кибервэр дешевле, чем аналоги из биовэра, иногда на порядок, и когда у вас мало средств, вы ищете лучшую отдачу от вложенных средств. Иногда это кибервэр. За последние несколько лет произошла небольшая встряска в ценах из-за множества разнообразных медицинских процедур на основе нанитов, при этом некоторые старые методы были убраны, а новые подходы к текущим проблемам делают всё возможное, чтобы найти решение, обходной путь. Когда эти пути будут обнаружены, цены, вероятно, упадут ещё больше.

- Или корпы оставят эту цену во имя Большой Прибыли.
- Chainbreaker

### НАДЁЖНО И ПРОВЕРЕНО

Следующий фактор в их пользу – надёжность. Кибервэр начал развиваться в прошлом столетии и приближается к столетию использования. По большому счету, мы нашли ошибки и устранили их десятилетия назад. Конечно, новые технологии всё ещё нуждаются в некоторой доработке, но большая часть ошибок исправлена. Установив киберглаза или датаджек, вы точно знаете, что получаете. В мире, полном обмана, это большой плюс.

- Конечно, всегда есть риск подхватить «пассажира».
- Butch
- Пффт. Уединение переоценивается. Вы будете удивлены, как приятно иметь возможность с кем-то поговорить. Это похоже на соседа по комнате.
- Plan 9
- Есть истории соседей по комнате, которые я мог бы вам рассказать ...
- Stone

Недооцененный аспект надёжности в сочетании с низкой стоимостью – это относительно простой ремонт кибервэра. Немного сварки здесь, новая запчасть там, и вы как новенькие, или, по крайней мере, в рабочем состоянии. Помимо этого, существует простая истина материаловедения: плоть разрушить легче, чем металл или большинство пластмасс. Кибервэр может принять на себя урон.

### МЕТАЛЛ ПРЕВОСХОДИТ ПЛОТЬ

Простой факт заключается в том, что машины могут делать то, что не может делать метачеловеческое тело. Они могут быть быстрее, сильнее и намного более устойчивы к повреждениям, и это только начало. Производство большого количества энергии, взаимодействие с радиоэфиром, подключение к Матрице... всё биовэр просто не может сделать. Кибервэр, и только кибервэр, является вашим мостом в мир за пределами возможностей человека. Пробуйте биовэр и генетику сколько угодно, вы никогда не найдёте ничего похожего на скилсофт.

- На самом деле, сейчас в Ацтлане ведётся увлекательная работа с РНК-ретровирусами. Просто предупреждение.
- The Smiling Bandit
- Они продолжают это исследование ?! Чёртов Роксборо[1]! Ты ведь знаешь больше, верно?!
- KAM

1 Томас Роксборо, совладелец Ацтехнолоджи и Юнивёрсал Омнитех. Внешне похож на Мастера из первого Fallout, по слухам одержим созданием нового тела.

## ЗВУЧИТ СЛИШКОМ ХОРОШО, ЧТОБЫ БЫТЬ ПРАВДОЙ. В ЧЁМ ПОДВОХ?

Всегда есть подвох, и, если вы собираетесь выжить в тени, вам лучше научиться этому как можно скорее. Конечно, у этой технологии есть свои недостатки, и с моей стороны было бы грубо не раскрыть эту сторону. Итак, давайте посмотрим.

### ИНВАЗИВНОСТЬ

Кибервэр тяжёл для тела. Метачеловек просто не предназначен для сплава металла и плоти, только современная медицина позволяет нам преодолеть это естественное отторжение. Пользователи хрома часто закидываются немалыми дозами лекарств против отторжения и иммунодепрессантов, пытаясь не дать организму понять, что вы с ним сделали. Новые части всегда чешутся, кожа остается красной и натёртой до тех пор, пока не нарастёт мозоль, и возникает общее первичное ощущение, что что-то не так, а некоторые просто не могут его вынести. Любому проработавшему в этой сфере больше пары лет врачу обязательно позвонят с сообщением, что пациент вырвал только установленные киберглаза, оторвал киберконечность или с криком вонзил в новый датаджек вилку. Вы, конечно, не слышите этих сообщений в новостях – информационно-развлекательный комплекс не может сообщать аудитории, что у новой линейке продуктов есть противопоказания, но, примерно один из двадцати просто не справляется с кибервэром и плохо реагирует. Некоторые испытывают панический страх и отвращение с юных лет, в то время как другие не осознают своё состояние, пока однажды не просыпаются с холодным металлом там, где должна быть теплая плоть, и что-то внутри ломается.

- Если вы находитесь в хорошо укомплектованной клинике или больнице, биомониторы улавливают такое беспокойство, и вызывают медицинскую бригаду. Если нет, и вы выдергиваете из себя что-то важное во время панической атаки, что ж, удачи.
- Butch
- Серьезно? Все, кого я знаю, приветствуют аугментацию! Я имею в виду, кто не получал новые глаза на шестнадцатый день рождения, верно?
- /dev/grrl
- Раньше встречался с цыпочкой, у которой однажды днем сын получил в подарок хром, и, когда все уснули, схватил ящик с инструментами отца и разобрал новый подарок плоскогубцами. Потом были слезы и ремень, но они узнал про его проблему задолго до того, как он занял очередь на аугментацию для футбола. Это было бы чертовски обидно. Как ни странно, сейчас он медбрат.
- Stone
- Дух восстаёт против такой несправедливости, и тех, кто яростно противостоит этой деградации, следует славить за чуткость, а не считать несчастными уродами. Они самые мудрые из нас и знают, что чистое тело необходимо для сохранения чистого духа. Смотрите на этих мудрых как на латентных магов.
- Axis Mundi
- Ваше тело может справиться с некоторыми незначительными аугментациями без заметной потери магического таланта, но вам всегда нужно задаваться вопросом, будет ли следующая аугментация тем, что поставит вас на пути выгорания. Попытка уравновесить преимущество потенциальной ценой – деликатная операция. К счастью, у некоторых из нас это хорошо получается.
- Haze

### ДОСТУПНОСТЬ

Деньги – отличный уравнитель, но есть и простой вопрос – как получить желаемое? Передовые технологии, как правило, остаются в руках корпораций, в то время как варианты, доступные в большинстве теневых клиник, в лучшем случае не соответствуют стандартам (извини, Butch!). Чтобы попасть в бета-клинику с любой репутацией нужно отмотать немалый срок в листе ожидания, ведь даже простые объекты альфа-уровня находятся под жёстким корпоративным контролем. Это означает, что если вы, скажем, дварф в Азии, метис в Ацтлане или орк где угодно, вы обнаружите, что вас встречает непробиваемая стена из бюрократических бумаг, неожиданное повышение цены и/или чёткий ответ, что ваша страховка не покрывает «дополнительные услуги». Если вы когда-нибудь задумывались, почему так много уличных самураев получают имплантаты от якудзы, то это потому, что у них просто нет связей, чтобы найти лучший вариант.

- Есть ещё вопрос законности. Выдвижные шпоры запрещены практически во всех странах мира.
- Kay St. Irregular
- Но они такие крутые!
- Riot

Если вы планируете получать регулярные обновления для хрома, жизненно важно подружиться с кибердоком или кем-то, кто знает эту «кухню», и поддерживать эту дружбу. В настоящее время в Северной Америке всего десять клиник дельта-класса, каждая из которых имеет лист ожидания длиной в километр, правда не для граждан материнской корпорации. Две таких клиники заявляют, что являются независимыми, но, по слухам, одна принадлежит какой-то японской корпорации (наименование которой, разумеется, меняется вместе с распространителем слухов), а другая недавно была объявлена собственностью Ацтехнолоджи.

- Для тех, кто не видел новостей в течение нескольких месяцев: Экзекьютив Боди Энчантсментс был скрытым брендом Ацтехнолоджи. Вторжениям Хоризон удалось выяснить это, но они еще не нашли способа использовать это, когда случился ответный удар техномантов. Часть данных, на

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КИБЕРВЭР ОМЕГА-КЛАССА

**В качестве необязательного правила МИ может разрешить игроку воспользоваться некоторыми недостатками используемого кибервэра вместо коэффициента 1,2 к цене в Сущности. Хотя для этого нет жестких правил, чем больше экономия в Сущности, тем хуже должен быть недостаток. Пример: смартган, который не позволит стрелять в металюдей, отмеченных как сотрудники Арес; кибер-нога с повреждённым коленом, понижающая скорость бега персонажа на 1; или вшитые рефлексы без выключателя, в результате чего персонажи противостоят предполагаемым угрозам в повседневной жизни с возможными трагическими последствиями. Как всегда, последнее слово остается за МИ.**

которые нацелились техноманты, включала этот конкретный самородок, но целью был не только он.

- Sunshine

Как правило, кибернетическое оружие везде запрещено законом, но может быть лицензировано в тех редких странах, где разрешены кровавые виды спорта. Усовершенствования военного уровня, такие как вшитые рефлексы, или ограниченного распространения вроде смартгана, доступны в зависимости от законодательства конкретного государства, в то время как обычный вэр легален почти везде. Несколько малых племен ГКА запрещают любые аугментации, но эти законы больше направлены на защиту холистической чистоты их собственного народа; аугментированных посетителей просто заставят уйти как можно скорее. Как всегда, существуют десятки исключений, поэтому проверьте своего местного информатора, чтобы быть уверенным.

### КИБЕРПСИХОЗ

Об этом уже говорилось раньше, но я хочу ещё раз подчеркнуть: кибервэр вполне может свести с ума. На данный момент это уже хорошо изучено, если не считать нескольких отраслевых экспериментов и теорий заговоров, но метачеловеческий разум просто не может хорошо приспособиться к тому, чтобы связать своё тело с хромом. Всегда существует риск того, что вы мысленно отвергнете новые части себя, и тогда вашему разуму придется проявить некоторую внутреннюю пластичность, чтобы прийти к точке, где вы сможете это терпеть. У некоторых тревога вызывает фобические реакции, которых раньше не было, это распространённый вариант. (Высота и клоуны – самые распространенные из этих фобий, но иногда они становятся оригинальными, например, невозможность прикоснуться к ковру.) В других случаях выявляется диссоциативное расстройство, когда кто-то думает о своих кибернетических частях как о «других», или даже считает, что стал больше машиной, нежели человеком. Обсессивно-компульсивные расстройства и схожие реакции чрезвычайно распространены, при этом металюдям с большим количеством аугментаций часто приходится создавать кодекс правил, которому они должны следовать, поскольку мораль больше не контролирует их побуждения. Если вы больше машина, чем человек, пути назад уже не будет.

- Киберпсихоз – это общий термин, обозначающий широкий спектр психических расстройств, вызванных аугментациями. Они охватывают весь спектр нормальных психических расстройств, что редко наблюдались до операции и никогда не были такими тяжёлыми, как после операции. В лучших учреждениях будут под рукой психологи, которые помогут вам справиться с такими ситуациями. Теневые клиники, как правило, бегут деньги и выгоняют вас, чтобы как можно лучше позаботиться о самих себе.
- Butch
- Я работаю над теорией о том, что нарушения, вызываемые кибервэром в ауре, мало чем отличаются от астральных фовей. Пока я изучаю эти вопросы в КСП, исследование всё ещё находится на начальной стадии, но это уже интересно.
- Elijah
- Мне любопытно посмотреть, как ваша гипотеза подтвердится и вы столкнётесь с проявленными астральными формами, которые включают их кибер-аугментации, явно присутствующие и связанные с их духовным «я».
- Haze
- Зачем это волшебное мумбо-джамбо? Ощущение «неправильности», которое исходит из кибернетики, основано на различии между цифровыми и биологическими состояниями передачи нейронных данных. Ваш мозг знает разницу и реагирует. Это чистая наука. Мы это уже проходили.
- Butch
- И, вероятно, ещё раз пересмотрим это через десять лет.
- Jimmy No

## ПОГОВОРИМ О КАЧЕСТВЕ

Мое последнее замечание перед тем, как углубиться в раздел, который вы все хотите видеть, касается качества. Большинство из нас привыкло к кибервэру стандартного уровня – простым, качественным улучшениям, которые производятся серийно и продаются на обычном рынке. Когда многие из нас начинали, существовал также «бывший в употреблении», или, если использовать современную терминологию, кибервэр «омега-класса». (Почему «омега»? Потому что это самое дно.) Изменение терминологии – это не просто маркетинговый ход, хотя и это в немалой степени. Напротив, кибервэр омега-класса часто бывает первого поколения, просто производится дёшево и является “копией” более популярного железа. Ацци печально известны своим некачественными подделками, но они далеко не единственные; убедитесь, что ваш кибердок достаточно надёжен, и, желательно, чтобы в вашей команде был бегущий, разбирающийся в этой теме,

который может всё осмотреть и убедиться, что вы получите то, что заказали.

- К слову, первые попытки Усин создать кибер-подразделение привели к поистине ужасным результатам.
- Sticks
- По-прежнему придерживаемся линии компании, а, Sticks? Класс Омега также обнаруживается в новых технологиях, которые испытываются крупными мегами, которые проводят полевые испытания на безГРЕшных. После устранения типичных ошибок модель запускается в производство.
- Bull
- Некоторое время у Ренраку были проблемы на африканских заводах. Через некоторое время им удалось сгладить ситуацию.
- Slamm-0!
- Остатки изделий омега класса в основном сплавлялись китайским военачальникам. Таким не торгую.
- Red Anya

Альфа-качество – наиболее доступный вид качественного хрома. Дизайнерские этикетки, персонализированная отделка или киберглаза, которые могут выглядеть почти как настоящие – всё это альфа. Врачи в альфа-клиниках превосходные, и у них почти всегда есть штатный психолог, чтобы убедиться, что ваш разум воспринимает новый хром как часть тела. Этот уровень включает в себя всем известные бренды и представляет собой премиальную линейку для корпораций. Конечно, он также имеет повышенную цену, но это часть его привлекательности.

- Подделки премиальных линий, такие как Оппл или Спунрад, конечно же, обычно делают Ацци. Лучшие из них выглядят как настоящие, но стоят столько же, сколько обычный хром. Конечно, ведь это и есть обычный хром под модной этикеткой, так что вы не получите ничего дополнительного.
- Bull
- Некоторые уличные доки берут как за альфавэр, а вставляют стандартный хром. Я уже говорил об этом раньше и повторю ещё раз: хорошие отношения с уличным доком, которому вы доверяете, имеют решающее значение для успешной карьеры бегущего в тени.
- Butch
- Привет, Netcat, милая? Убедитесь, что Butch в нашем списке праздничных открыток, хорошо? Люблю тебя!
- Slamm-0!

Бета-качество лучше, что большинство из нас когда-либо увидит, но я знаю, что многие из вас откладывают деньги и нарабатывают связи, чтобы попробовать что-то новое. Качественные глаза Чиба, которые выглядят полностью метачеловеческими, конечности Спинрад «Флештастик», которые могут потеть, или математические процессоры прямо из Эссен, их уровень известен на весь мир. Существует не так много бета-клиник, и все они требуют, чтобы вы знали кого-нибудь, чтобы попасть туда. В Сиэтле их три, что немного упрощает дело. Большинство корпораций держат лишь горстку таких в стране, проще в них ездить, чем снижать качество количеством. Это лучшая медицинская технология, и когда вы её получаете, это часто больше похоже на поездку на курорт, чем на ночь в больнице.

- Подожди. Три? Экзекьютив Боди Энчантсментс и Найтингейл[2] Боди Партс, но где третья клиника? Butch, хитрый старый пес, ты заработал новый рейтинг, когда мы проглядели?
- Slamm-0!
- Ха. Мне повезет, если я заработаю признание как альфа-класса. У нас есть инструменты и таланты, но немного не хватает возможностей. Нет, третья находящаяся на вершине клиника это АЧЕ. Если бы не Деус, это был бы объект дельта-класса. В нынешнем виде я не знаю, как можно попасть туда, не страдая от непрерывной панической атаки.
- Butch
- Подождите. Что случилось с Хунама Госпиталь?
- Sounder
- Странствующий Рыцарь наконец их прикрыл. Чертовски обидно. Хорошо работали.
- Clockwork

Наконец, объекты дельта-класса. В отличие от бета-класса, они не всемирно известны, в основном потому, что мегакорпорации не хотят, чтобы вы знали, что они существуют. Они известны лишь тем, кто лично общается с генеральными директорами и руководителями высшего звена, но они также доступны самых «чёрных» групп спецназа и ради них проводятся исследования, суть которых… не разглашается общественности.

- Читайте: «Кибермансия».
- Hannibelle

Клиник такого качества меньше двадцати во всём мире. По слухам, это число может доходить до тридцати или до сорока, в зависимости от ваших критериев и того, кому вы доверяете, но не каждая корпорация имеет такую клинику под контролем. Старшие корпы, конечно, стараются, но не Хоризон, в то время как Усин в настоящее время вообще не заинтересована в подобных инвестициях. У пары корпораций с рейтингом АА могут быть клиники такого качества, наиболее вероятно это клиники Протей, Спинрад и Юниверсал Омнитех, но удачи им в получении подтверждения статуса. В Северной Америке в аркологии Ренраку была одна, у Ареса – в Детройте, и, возможно, одна в Квебеке, у НеоНЭТ – одна в Бостоне, а ДокФургон строит одну такую клинику в Атланте. У Ацтехнолоджи есть одна в Теночитлане и ходят слухи, что КТМ хочет построить одну в Чикаго.

- Хоризон хочет построить такую в Лос-Анджелесе, но у них нет необходимой базы знаний. Они сейчас готовы к добыче информации.
- Cosmo
- У Сейдер-Крупп, конечно, есть клиника в Эссене, в то время

2 Отсылка к Флоренс Найтингейл, британской медсестре, де факто начавшей профессию медсестры в текущем её виде.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КИБЕРВЭР ГАММА-КЛАССА

**Очередной прорыв! Официально его ещё никто не изобрёл, но если вы хотите, чтобы в вашей игре было иначе, первая корпорация, открывшая кибервэр гамма-класса, на некоторое время окажется с технологическим преимуществом, пока другие не смогут её догнать. Один или два новейших прототипа могут появиться до того, как будет запущено настоящее производство, и, возможно, вашим игрокам получится добыть кого-нибудь с этой единственной в своем роде системой для тестирования. Ммм, возможности!**

| Класс | Множитель Сущности | Множитель Доступности | Множитель стоимости |
|---|---|---|---|
| Гамма | x0,4 | +12 | x5 |

как у японских корп по одной в штаб-квартирах. У Эво одна во Владивостоке и вторая в Санкт-Петербурге. У Монобэ и Якашимы было по одной клинике, несмотря на АА-статус, но они сильно пострадали во время Десятилетия Призраков и не смогли их удержать.

- Baka Dabora
- Я вижу, никто не упоминает о Зион Альмагаматед в Лалибеле.
- Icarus
- Это потому, что все о ЗА – слухи, и не более того. Не похоже, чтобы кто-то смог попасть на Эфомалинские Территории для их проверки.
- Am-Mut
- Абба Кедус не согласился бы с вами. Я пришлю вам свой прайс-лист.
- Icarus

И это подводит нас к гамма-классу. Кратко говоря, его не существует. Чтобы изменить этот факт, нужно много времени и немало усилий. В Матрице ходят слухи, что та или иная мегакорпорация раскрыла тайны гамма-класса, но пока ничего не доказано. Если это когда-нибудь выяснится, на какое-то время это будет самая горячая технология, в то время как корпорация, которая ей управляет, пожинает плоды и разбирается со взрывным количеством набегов, которые последуют за этим. Быть единственным обладателем самых эксклюзивных технологий в мире – это возможность и бремя. Удачи с этим!

- У меня есть тысяча ньюйен, на которой написано, что Эво доберётся до этого первой. Ваши ставки?
- Plan 9
- Я люблю тебя, Plan, но и у НеоНЭТ есть такая возможность. Играю против тебя.
- /dev/grrl
- Эй, если вы двое дадите мне разницу десять к одному в ставках, я поставлю на Ацтехнолоджи.
- Marcos
- Пять к одному. У них слишком долго была дельта. Glitch? Входишь в игру? Я дам тебе двадцать к одному за Арес!
- Plan 9
- Я не добился бы своего, принимая глупые ставки от Plan 9. Пас.
- Glitch
- Итак, каковы шансы кого-то ещё?
- Kane
- Сделаем ставки двадцать к одному? Кто ещё?
- /dev/grrl
- Посчитайте меня. На Зион Альмагаматед.
- Am-Mut
- Разумное вложение
- Icarus

# КОСМЕТИЧЕСКИЙ КИБЕРВЭР

В идеальном мире эта категория почти полностью вымерла бы, но преимущества кибернетики, в первую очередь в её стоимости, что удерживают эти модификации в продаже намного дольше, ведь их ещё кое-кто использует. Конечно, есть некоторые аспекты, которые биовэр не может имитировать, например, оптоволоконные волосы или светодиодные экраны, но вот грудные имплантаты, что появились в прошлом веке, сопряжены с риском для здоровья. Ну, морализировать не мое дело, и, во всяком случае, хром имеет своего рода ретро-стиль, который позволяет его носителю прыгать на сцене андеграундных клубов. Я бы винил Марию Меркуриал, но в наши дни у неё и без того достаточно дел. Давайте посмотрим на классические каталоги.

## ГРУДНЫЕ ИМПЛАНТЫ

Breast implants

Старомодные мешочки с гелем, вставленные хирургическим путем, пользуются большим спросом даже сегодня. Используемые материалы, как правило, безопасны (если мешочки не лопаются), время восстановления небольшое, а цены низкие. Бодишопы предоставляют эти вещи по всему миру. Продаются по отдельности, но вы, вероятно, захотите пару.

**Грудные импланты 2.0:** Для тех, кто меняет свою внешность так же часто, как и нижнее белье, современная наука сделала шаг вперед и дала нам новую технологию для груди, позволяющую владельцам настраивать её на любой размер, который пожелают. Скрытые запасы геля и светоотражающая синтетическая кожа позволяют использовать любой размер от 1 до 5, изменяемый с помощью простой беспроводной команды. Та-дам!

**Беспроводной бонус:** Пользователь может изменить размер своих имплантатов за Свободное действие, а не Простое.

## КОСМЕТИЧЕСКИЙ КИБЕРВЭР

| Кибервэр | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Грудные импланты | 0,05 | - | 2 | 250¥ |
| Грудные импланты 2.0 | 0,1 | [1] | 4 | 1,000¥ |
| Кейс-моддинг | - | - | 4 | 50–10,000¥ |
| Кибер-гениталии | 0,25 | [1] | 6 | 2,000¥ |
| Косметическая хирургия | 0,1 | - | 2 | 100-20,000¥ |
| Оптоволоконные волосы | 0,1 | [1] | - | 100¥+ |
| Ослабление метатипа | 0,3 | — | 4 | 6,000¥ |
| Пароварка | 0,1 | [1] | 4 | 500¥ (+содержимое) |
| Светодиодные татуировки | | | | |
| Малые | | | | |
| Средние | 0,05 | [1] | - | 100¥+ |
| Большие | 0,1 | [2] | 4 | 500¥+ |
| Тоннер кожи | 0,2 | [4] | 8 | 1,000¥+ |
| Процессор-хамелеон | 0,5 | - | 4 | 2,000¥ |

- Следует отметить, что этот вэр позволяет использовать широкий спектр маскировок.
- Hard Exit

### КЕЙС-МОДДИНГ

Casemod

Первоначально предназначенный для кибер-конечностей, кейс-моддинг распространился на большинство других типов кибервэра. От гравировки шпор, до светящихся дорожек из данных и отполированной до зеркального блеска кожи – всё дело в том, чтобы заявить о своей индивидуальности и стать не таким, как все. Возможности практически безграничны, и многие фирмы, такие как линия НеоНЭТ Уник, позволяют вам создать свой собственный внешний вид, выбрав из их предварительно составленного меню. Вы должны полюбить коммерческие корпоративные нанопринтеры!

Большое разнообразие возможностей кейс-моддинга полностью подпадает под «вызов МИ» с точки зрения цены и Доступности, а также того, что именно может быть изменено, в диапазоне от +0 к Доступности и пятидесяти ньюйен к цене, до +4 к Доступности, и десять тысяч дополнительных ньюйен за поистине вызывающую модификацию. Никакой игромеханической выгоды нет, но, как можно оценить стиль, дружище? Если кейс-моддинг действительно вызывающий, МИ может присвоить игроку качество Особая Примета (стр. 89, SR5), не выдавая игроку никакой бонусной кармы.

### КИБЕР-ГЕНИТАЛИИ

Cyber genitalia

Доступные как для мужчин, так и для женщин, кибер-гениталии вполне могут считаться кибер-конечностями, что открывает двери для множества неудобных дискуссий. Доступные в широком разнообразии цветов, текстур и размеров, кибер-гениталии почти полностью выведены из употребления благодаря современным биотехнологическим и генетическим методам лечения. Тем не менее, есть те, кому нравятся механические преимущества, которые могут дать только устройства с питанием от батареи, и я говорю им спасибо.

- Вы нигде не найдете более нежной заботы о кибернетических приемниках нейросигналов.
- Plan 9
- Некоторые заходят слишком далеко. Я имею в виду, выносливость – это одно, но никому не нужен отбойный молоток рядом с их нежными частями тела.
- Kat o' Nine Tales
- Я мог бы рассказать вам о парне, которого я знаю, по имени Мистер Дикобраз, но вы, вероятно, сможете догадаться сами.
- Stone

### КОСМЕТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

Cosmetic surgery

Губы по-больше? Или потоньше? Ягодичные импланты? Подтяжка живота? Вы хотите, мы предоставляем! Современные технологии позволяют любому гадкому утёнку превратиться в красивого лебедя, а СМИ будут вбивать это вам в череп, пока вы не подчинитесь. Соглашайся, запрограммированный «дрон»!

Как и в случае с кейс-моддингом, существует широкий выбор вариантов косметической хирургии, каждый из которых требует простой консультации в клинике. Чем популярнее тренд, тем дороже операция, и тем выше степень инвазивности. Вот пример требований для мастера по ценам: от ста ньюйен за мелкую доработку, такую как удаление родинки, до десяти тысяч за удаление ребер или реконструкцию лица.

## ОПТОВОЛОКОННЫЕ ВОЛОСЫ

Fiber-optic hair

Изначальные волосы на коже головы (или лица) пользователя удаляются и заменяются искусственными волосами, состоящими из оптоволоконных кабелей. Эти волосы доступны не только во всех мыслимых цветах, но и программируются, позволяя создавать узоры, рисунки или эффекты прокрутки изображения, с которыми природа никогда не справится. От сверкающих звёзд в ночном чёрном пейзаже, до взрыва неоновых цветов и движущейся рекламы вашей любимой парикмахерской – единственное реальное ограничение – это воображение. Стоимость указана в зависимости от длины (за десять сантиметров, максимум 1 метр в длину).

**Беспроводной бонус**: Пользователь может загрузить новые цветовые узоры и установить их за Простое действие.

- «Оооо, девчонка, кто сделал тебе прическу?» салон и спа в Такоме отлично поработали.
- Slamm-0!

## ОСЛАБЛЕНИЕ МЕТАТИПА

Metatype reduction

Скорее серия процедур и операций, чем одна модификация, обычно Ослабление метатипа нацелено на гоблиноидов, также известных как «уродливые», а не на хирургическое превращение эльфа в виде человека или что-то в этом роде. Линии челюсти ломаются и восстанавливаются за счёт удаления клыков, волосы на теле навсегда удаляются лазером, костные наросты и твёрдые пластины срезаются, и проводится некоторая деликатная работа с потовыми железами и выделением масла для тела, чтобы уменьшить их выработку и сделать их более удобными для человеческого носа. Чаще всего эта процедура встречается в японокорпах, но существует культурная спираль позора, которая толкает на эту процедуру даже западных гоблиноидов.

Орки, прошедшие эту процедуру, приобретают положительное качество Похожий на Человека.

Максимум для расовой Харизмы троллей, прошедших эту процедуру, увеличивается на единицу.

Эту аугментацию нельзя сочетать с генетическим лечением внешних атрибутов метатипа.

- При ограниченном бюджете можно получить эту услугу в виде шести процедур по тысяче ньюйен каждая. Ваша медицинская страховка покрывает это, если вы работаете в японокорпе или некоторых других корпорациях.
- OrkCEO
- Ты мне охуительно противен.
- Butch

## ПАРОВАРКА

Steamers

Ничто так не говорит круто, как жаркий пар. Пароварки – это небольшие вентиляционные отверстия и ёмкости со веществами, которые позволяют выпускать водяной пар в нужное время. Пароварки могут быть добавлены к любой части тела и содержат достаточно воды для пяти выпусков. Обратите внимание, что пар просто высвобождается, а не распыляется, что дает вам слабый контроль над его направлением.

- Вы также можете наполнить его другими вещами, такими как ароматические масла и духи! Ммм, запах новой машины…
- Turbo Bunny
- Хотя его и можно заполнить любыми веществами, у вас гораздо больше шансов попасть под их эффект из-за недостаточной дальности действия. Поверьте, мне.
- Plan 9
- Добавьте звуковые эффекты всего за пятьдесят ньюйен и получите настоящий стимпанк-эффект.
- /dev/grrl

## СВЕТОДИОДНЫЕ ТАТУИРОВКИ

Led tattoos

После того, как нанопокалипсис уничтожил многие нано-тату и, что ещё более важно, доверие к ним в целом, светодиодные татуировки неожиданно вернулись. Под кожу имплантируется простой светодиодный дисплей, достаточно яркий, чтобы его можно было видеть сквозь дермальный слой, когда он активен, и исчезающий из поля зрения, когда он неактивен. Доступны три основных размера: маленький (помещается на запястье, на щиколотке или за ухом), средний (покрывает большую часть предплечья или плеча, поясницу или сердце) или большой (покрывает большую часть спины или кожу головы) – светодиодные татуировки сочетают в себе демонстрацию интересов и выражение индивидуальности с возможностью убрать или изменить те, которые уже не так важны. Возможность деактивировать их в дальнейшем позволяет кому-то переключаться между клубным режимом, где они гордо демонстрируют свою контркультурность, и рабочим, в котором они гармонируют со спокойной корпоративной культурой. Следует отметить, что существует некоторое разделение между теми, у кого есть настоящие татуировки, и «жалкими позёрами», которые не желают использовать чернила.

**Беспроводной бонус**: пользователь может загрузить новые цветовые узоры за Простое действие.

## ТОННЕР КОЖИ

Skin toner

Аккуратно вводя полимер рутения в кожу пользователя и имплантируя специальную систему управления для управления им, тоннер кожи позволяет пользователю выбрать любой оттенок кожи. Слабого процессора достаточно, чтобы всё тело было, как правило, одного цвета, за вычетом некоторых незначительных градиентов для загара, плотности и так далее. Можно приобрести более мощный процессор, позволяющий использовать способности хамелеона для кожи пользователя (он действует как костюм-хамелеон с 4-м рейтингом).

**Беспроводной бонус**: пользователь может изменить цвет кожи с помощью Свободного действия, а не Простого.

**ЭРВЭР**

| Кибервэр | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Антены | 0,1 | [1] | 2 | 500¥ |
| Аудио анализатор | 0,1 | [1] | 4 | 1,000¥ |
| Защита ушей | 0,05 | [1] | — | 250¥ |
| Модульное крепление | 0,1 | [1] | 4 | 250¥ |
| Расширитель слышимого спектра | 0,1 | [1] | 6 | 500¥ |
| Ухо-переводчик | 0,1 | [1] | 8 | Рейтинг x 2,000¥ |

# ЭРВЭР

## АНТЕННЫ

Antennae

С встроенной антенной решеткой пользователь может отправлять и принимать беспроводные сигналы проще, чем без оной. Цена аналогична для выдвижных и невыдвижных, хрупких или прочных исполнениях. Антенны часто, но не приобретаются парами и бывают самых разных дизайнов, форм и цветов. В этом году особенно модна линейка Сиавасэ МошиМеха!

Каждая антенна, но не более трёх, снижает уровень Шума для пользователя на 1. Исключительно для пользователя.

## АУДИО АНАЛИЗАТОР

Audio analyzer

Простое устройство, которое измеряет и идентифицирует как высоту, так и тембр звуков, аудиоанализатор весьма полезен музыкантам и имитаторам, но он также может позволить «подслушивать» старые сенсорные инфопланшеты. Аудио анализатор действует как устройство с рейтингом 4 для определения высоты звука и повышает Социальный предел на 1 для музыкальных представлений пользователя.

## ЗАЩИТА УШЕЙ

Ear protector

Добавление чашек на уши пользователя обеспечивает защиту, похожую на очки для киберглаз. Кибервэр действует как броня 3, но только для защиты ушей.

## МОДУЛЬНОЕ КРЕПЛЕНИЕ

Modular mount

Используя универсальное крепление на месте уха, похожие на тактические рельсы современного огнестрельного оружия, модульное крепление позволяет прикрепить к уху пользователя один элемент, размером с пистолет или инструмент аналогичного размера. Небольшие портативные предметы, такие как фонарик или портативный датчик, можно модифицировать за 50 ньюйен. Для снятия и установки модульного элемента требуется Простое действие.

**Беспроводной бонус**: Удаление модульного предмета – Свободное действие, а не Простое.

- Модульные кофейные кружки! Получите два «уха» и никогда не оставайтесь без пивной шляпы! Хей!
- Slamm-0!
- Технически к этому креплению можно добавить ножи или пистолеты. Это более бесполезно, чем кажется. Пожалуй, откажусь.
- Butch

## РАСШИРИТЕЛЬ СЛЫШИМОГО СПЕКТРА

Increased hearing spectrum

Это аугментация расширяет спектр воспринимаемых пользователем звуков за пределы не только типичного метачеловеческого диапазона от 20 Гц до 20 кГц, но иобычных улучшений для слуха. С ним пользователь слышит от 5 Гц инфразвука, до 120 кГц ультразвука. Это позволяет пользователю воспринимать звуки за пределами нормального диапазона, такие как собачий свисток или датчики движения на основе ультразвука, которые в противном случае остались бы незамеченными. В сочетании с устройством для создания таких звуков, например модулятора голоса, можно передавать сигнала и даже общаться незаметно от лишённых этого вэра.

**Беспроводной бонус**: Доступ к общедоступной базе данных, которая позволяет сравнивать и идентифицировать слышимые звуки с отмеченными в базе, что даёт +2 куба на проверку Проницательности для узнавания конкретного звука.

## УХО-ПЕРЕВОДЧИК

Translat

Новинка от Ренраку, ухо-переводчик позволяет хранить знание одного языка, обеспечивая перевод всего, что вы слышите, с секундной задержкой. Хотя имплант не позволяет говорить или читать на чужом языке, он значительно дешевле полнофункционального скилджека. Ренраку с радостью предоставляет хранилище в Матрице для всего вашего лингвасофта, позволяя вам получать к нему беспроводной доступ по первому желанию, но напоминает вам, что их служба «Вавел» ещё удобнее!

**Беспроводной бонус**: Вы можете переключаться между любым лингвасофтом, который у вас есть, Простым действием. Кроме того, если вы подписались на услугу «Беспроводной скилсофт», вы можете переключаться между всеми языками как обычно (см. стр. 77).

**АЙВЭР**

| Кибервэр | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Дополнительное крепление для глаз | 0,2 | [2] | 8 | 1,000¥ |
| Защита глаз | 0,1 | [2] | — | 100¥ |
| Линзы-микроскопы | 0,2 | [3] | 4 | 1,000¥ |
| Паучьи глаза | 0,2 | 2 | 8 | 2,000¥ |
| Прицельный лазер | 0,2 | [4] | 4 | 1,000¥ |
| Прицельный лазер (инфракрасный) | 0,2 | [4] | 6 | 1,250¥ |
| Система глазного освещения | 0,1 | [2] | 2 | 500¥ |

# АЙВЭР

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ КРЕПЛЕНИЕ ДЛЯ ГЛАЗ

Additional eye mount

Хотели глаза на затылке? Что ж, теперь это возможно! Каждое дополнительное крепление для глаз позволяет пользователю прикрепить киберглаз к любой части своего тела, какой он пожелает. Из-за дезориентирующей природы таких глаз пользователь имеет суммарный штраф -1 к своему Физическому пределу и всей точности оружия за каждый активный глаз сверх природных двух. (Пользователь может закрыть один нормальный глаз и использовать дополнительное крепление для глаз вместо второго без штрафов, или закрыть оба естественных глаза и использовать два дополнительных крепления для глаз.) Размещение дополнительного глаза может дать хитрому бегущему тактическое преимущество. Чаще всего их размещают на затылке, чтобы предупредить о засаде, или в руке, позволяя осматриваться за углом. Стоимость указана за крепление; сам киберглаз покупается отдельно. Использование одного глаза спереди и одного сзади дает +2 куба к проверкам на Внезапность (стр. 204, ОКП SR5).

- Из фишек, своеобразный эффект ВРНГЭ в Индии часто приводит к появлению третьего глаза в середине лба, так что многие хитрецы устанавливают дополнительный глаз таким образом, оставляя этот «третий глаз» закрытым без необходимости. Хотя третий глаз является кибернетическим, пользователь обычно использует свои природные глаза. Эту тенденцию начинает подхватывать Хоризон.
- Dr. Spin

## ЗАЩИТА ГЛАЗ

Eye protectors

Простые защитные кожухи, которые закрывают глаза пользователя, предотвращая попадание на них пыли и мусора. Они доступны в широком спектре цветов и стилей, а также из пластика (Броня 3, только для глаз) или баллистического стекла (Броня 6, только для глаз).

## ЛИНЗЫ-МИКРОСКОПЫ

Microscopic lenses

Беря с собой лабораторию не забудьте про слайды! Линзы-микроскопы позволяют переключить глаз на огромное приближение очень маленьких объектов, увеличивая их размер до 1000 раз. Когда линзы-микроскопы активны, глаз пользователя непригоден для любой другой задачи, но включаются и выключаются они Простым действием. Объекты на расстоянии более 30 сантиметров находятся за пределами фокусной способности активных линз-микроскопов. Когда они активны, в дополнение к очевидному использованию они дают бонус +4 куба к проверкам на Проницательность для изучения рассматриваемого материала.

**Беспроводной бонус:** Включение и выключение линз – это Свободное действие, а не Простое.

## ПАУЧЬИ ГЛАЗА

Spider eyes

В качестве альтернативы третьему (или четвертому, пятому и т. д.) глазу можно установить целые кластеры более примитивных глаз. Они плохо передают детали и различают цвета, но они различают свет и тьму, а также, что более важно, движение. Размещённые на затылке или на шее пользователя, они могут обнаружить приближение чего-либо и соответствующим образом отреагировать, не отвлекая полной визуальной передачей, как это случается с глазами полноценными. Обратите внимание, что паучьи глаза – это киберглаз, а не модификация для киберглаза!

Пользователи с паучьими глазами получают бонус +1 к количеству кубов проверок на Внезапность, если источник Внезапности находится в пределах 10 метров от них.

## ПРИЦЕЛЬНЫЙ ЛАЗЕР

Targeting laser

Это большой лазер с видимыми точками (доступен в широком выборе цветов) встроен в ведущую руку пользователя, что позволяет ему действовать как лазерный прицел для всего используемого стрелкового оружия без использования дополнительных слотов. Как и стандартный лазерный прицел, эта аугментация

увеличивает Точность оружия на 1 и несовместима с модификаторами от смартгана.

Обладателям инфразрения доступна инфракрасная версия, точка который невидима в обычном диапазоне, т.е. прицеливание будет малозаметно.

**Беспроводной бонус**: Прицельный лазер обеспечивает бонус +1 к количеству кубов при проверках Атаки, но не суммируется с модификаторами смартлинка. Кроме того, его активация или деактивация – это Свободное действие, а не Простое.

### СИСТЕМА ГЛАЗНОГО ОСВЕЩЕНИЯ

Eye light system

Система глазного освещения включает в себя пару крошечных, мощных, но не нагревающихся лампочек, установленных в киберглаза пользователя. Механизм прикреплён к передней внутренней стенке глаза, примерно как второй зрачок меньшего размера, который может светить. Глаз светит на два метра и позволяет метачеловеку с сумеречным зрением видеть в десять раз дальше. Тонкий луч освещает область размером примерно со стандартный лист бумаги, оставляя руки полностью свободными. Стандартный белый свет может быть заменен любым другим или ультрафиолетом бесплатно, при этом красный является наиболее популярным выбором.

**Беспроводной бонус**: Активация или деактивация системы – это Свободное действие, а не Простое.

## БЕСПРОВОДНАЯ ВОЙНА 2074

Хорошо, хорошо, на самом деле это был 2075, но это началось в преддверии Рождества 2074, а если вы используете более точную терминологию, то поработайте со мной здесь, чаммеры. Беспроводная война 2074 года была тихим противостоянием между Ренраку, Хоризон и НеоНЭТ с некоторыми дополнительными игроками за кулисами. У Хоризон уже была система Сингулярити, так что они сильно улучшили свой скилсофт и стали первопроходцами в области беспроводной передачи данных. Первое традиционно было сильной стороной Ренраку, в то время как второе было основано на сетях НеоНЭТ, и, честно говоря, более матёрые компании хорошо обогатились на этом. Во время длительного конфликте с Хоризон Сиавасэ удалось добыть базовый код и практически подарить его Ренраку. Само собой, корпа утверждала, что многие годы работала над собственной версией и любые сходства были чистой случайностью. На этом этапе НеоНЭТ также выступила с аналогичным заявлением, но неясно, купили ли они код у Сиавасэ или у них был другой источник помимо заявления о внутренней разработке. Тем не менее, дело было направлено в Корпоративный суд, и суд вынес вердикт против Хоризон. Из-за этого вспыхнул пожар теневых операций, как формы мести, в то же время шла охота за лучшими технологиями скилсофта.

### ДАТА-БИБЛИОТЕКА АЛЕКСАНДРИИ

Пожалуй, величайшее достижение Ренраку, Дата-библиотека Александрии является крупнейшим хранилищем накопленных знаний в мире. Библиотека содержит ошеломляющее количество датасофта, который можно купить или пользователи могут получить «библиотечную карточку», которая позволяет им просматривать столько, сколько они хотят, за месячную плату. Конечно, хотя удалённый доступ к этим данным разрешён, следует отметить, что клиент покупает лицензию для просмотра данных, а не их копию, т.е. если он не заплатит, то потеряет доступ к библиотеке и избранному датасофту. У Ареса есть аналогичная служба в Библиотеке Джефферсона, в то время как Хоризон и Сейдер-Крупп только собираются создать собственные.

Ежемесячная плата за доступ к этим хостам составляет 250 ньюйен, которые добавляются к стоимости уровня жизни персонажа.

- Сеть Сингулярити использовалась для работы с архитектурой НеоНЭТ. Понятно, что в Бостоне это скопировали.
- Bull
- Приплетаем Бостон?
- /dev/grrl
- Здесь интересная многоходовка Сиавасэ. Они зарабатывают немного денег на продажах, Ренраку берёт на себя большую часть вины, НеоНЭТ остальную, а Сиавасэ незаметно хранит копии кода для себя, разворачивая собственную сеть через год, не беспокоясь об ошибках в системе или открытой войне. Легко забыть, что Сиавасэ играла в эту игру дольше, чем кто-либо другой. Получила плюшки и без геморроя. Работа мегакорпы в лучшем виде.
- Kay St. Irregular
- Есть ли правда в слухах о том, что за нападениями стояли цепные техноманты императрицы Хитоми[1]?
- Glitch
- Мне не нравится твой тон, Glitch. Я думаю, ты слишком много водишься с Clockwork. Однако о том, как Хоризон использовала техномантов и унижала их, хорошо помнят. Сиавасэ была гораздо более дружелюбна, техносы ей и помогли, отомстив Хоризон, но все стали в стойку и начали распространять нелепые слухи. Впрочем, у меня нет никакой реальной информации.
- Netcat
- Решение Суда было интересным, поскольку Хоризон поддержали Усин, Арес и, внезапно, Ацтехнолоджи.
- Mr. Bonds
- Подождите. Разве Ацтехнолоджи не добавила новый метод

1 Императрица Японии. Тайный техномант, обладатель 11% Сиавасэ и очень запутанной биографии.

## ВЭР

| Кибервэр | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Актисофт | — | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 5,000¥ |
| Знаниесофт | — | — | Рейтинг x 1 | Рейтинг x 2,000¥ |
| Лингваософт | — | — | Рейтинг x 1 | Рейтинг x 1,000¥ |
| Скилвэр | Рейтинг x 0,2 | — | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 20,000¥ |
| Скилджек | Рейтинг x 0,1 | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 10,000¥ |

Рейтинг всего знаниесофта, актисофта и лингвасофта ограничен 6.

## СЕТЬ СКИЛСОФТА

| Членство | Знаниесофт | Актисофт | Ежемесячный платёж |
|---|---|---|---|
| Базовое | Рейтинг 1 | - | 2,000¥ |
| Серебряное | Рейтинг 1-2 | Рейтинг 1-2 | 10,000¥ |
| Золотое | Рейтинг 1-4 | Рейтинг 1-3 | 15,000¥ |
| Платиновое | Рейтинг 1-6 | Рейтинг 1-4 | 20,000¥ |

беспроводной связи в свой прайс на матричный хостинг?

- Marcos

- Фактически, именно его они купили у Сиавасэ. С одной стороны, они общаются с Хоризон, которая сейчас входит в Корпоративный Совет Пуэбло, а с другой, они получают прибыль от копии украденных технологий. Сиавасэ подсунула им хороший пакет кода актисофта, и в процессе стала единственной корпорацией, продающий лингвасофт неонауатль. Который, конечно же, затем продали Ренраку со значительной наценкой. Знаете, у Сиавасэ это хорошо получается.
- Icarus

- Говоря о наведении мостов, Хоризон и КСП доставляют еду в Ацтлан с момента решения Суда, и делают это по весьма либеральной цене. Око за око или просто хорошее деловое чутьё?
- Stone

Конечным результатом всего этого замеса стало распространение беспроводного скилфофта почти во всех уголках земного шара. Основными поставщиками являются Сиавасэ в Азии, НеоНЭТ в Европе, Ацтехнолоджи в Ацтлане, Ренраку во всем южном полушарии и Хоризон в ГКА и Свободном Штате Калифорния. Обычно НеоНЭТ заблокировала бы рынок Северной Америки, но сейчас у них есть более серьёзные проблемы, поэтому все другие корпорации там конкурируют. Это означает чуть больше возможностей для законных слоев общества и гораздо больше работы для нас. Наслаждайтесь, пока можно.

## БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ СКИЛСОФТА

Wireless skillsoft networks

Во время обострения конкуренции между Хоризон, Ренраку и НеоНЭТ рыночные силы довольно хорошо стабилизировали цены на беспроводной доступ к скилсофту, и услуги на основе подписки быстро набирают популярность. Хотя система Сингулярити до сих пор является наиболее известной, системы других мегакорпораций, почти идентичны: фактические данные размещаются удалённо, что позволяет пользователю запросить пакет умений, который разворачивается на нодах, а умения передаются в аренду пользователю. Такой зеркальный подход предотвращает захват и копирование кода, подавляя пиратство до того, как оно может стать проблемой, при этом предоставляя пользователю огромный набор потенциальных умений. Пока внесена ежемесячная плата, пользователь имеет доступ ко всей базе; как только приостанавливает действие подписки, доступ к этим данным теряется.

Игромеханически сети скилсофта работают следующим образом: во-первых, пользователь по беспроводной сети получает доступ к матричному хосту, которому он платит ежемесячную плату, и выбирает умение из каталога. Это Простое действие, которое, очевидно, требует, чтобы у пользователя было активное беспроводное соединение. В начале следующего боевого хода умение готово к использованию, но пользователь получает штраф -5 к своему Значению Инициативы из-за задержки между удалённым доступом к узлу со скилсофтом и его применением кибервэром пользователя. Таким образом, пользователь может одновременно получить доступ только к одному умению, но без доплаты может его менять. В приведенной таблице указаны цены Сингулярити, в среднем по рынку цены аналогичны. Эта ежемесячная плата добавляется к стоимости уровня жизни персонажа, для чего требуется либо действительный GREx, либо поддельный GREx, равный рейтингу запрашиваемого скилсофта. Более высокое членство дает доступ к более качественному скилософту.

**ХЭДВЭР**

| Кибервэр | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Визуализатор | 0,1 | — | 8 | 2,000¥ |
| Голосовая маска | 0,1 | — | 8Н | 2,000¥ |
| Дримлинк | 0,1 | — | 8 | 1,000¥ |
| Ложное лицо | 0,5 | [8] | 12Л | 20,000¥ |
| Математический сопроцессор | 0,1 | [1] | 8 | 2,000¥ |
| Радарный сенсор (1–4) | Рейтинг x 0,25 | Рейтинг | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 4,000¥ |
| Синтлинк | 0,1 | [1] | 4 | 1,000¥ |
| Система ориентирования | 0,2 | [1] | 4 | 500¥ |
| Сопроцессор восприятия | 0,3 | [1] | 8 | 3,000¥ |
| Хардвэр заниесофта (1–6) | Рейтинг x 0,05 | — | Рейтинг | Рейтинг x 2,000¥ |
| Чипджек (1–6) | Рейтинг x 0,05 | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 1,000¥ |

# ХЭДВЭР

## ВИЗУАЛИЗАТОР

Visualizer

Визуализатор, одно из самых любимых новинок последних пяти лет, позволяет пользователю экспортировать дву- или трёхмерное изображение из своего разума в дополненную реальность или напрямую на бумагу, взаимодействуя с беспроводным принтером. Для создания чего-то большего, чем грубая реализация образа из чьей-то головы (используйте проверку Памяти, стр. 160, ОКП SR5, чтобы определить, сколько важных деталей можно визуализировать), требуется глубокая концентрация и редкий талант к воображению), но это новая форма искусства. Создание изображения занимает от пяти секунд (простой геометрический дизайн), до часа (детализированные пейзажи или портреты).

## ГОЛОСОВАЯ МАСКА

Voice mask

Голосовая маска – это сильно устаревшая версия голосового модулятора, которая не позволяет изменять громкость или частоту голоса, а также не позволяет записывать, ретранслировать или дублировать чужой голос. Однако она использует диссонирующие частоты, чтобы полностью исказить голос пользователя и сделать его полностью неузнаваемым и бесполезным для идентификации.

## ДРИМЛИНК

Dream link

Это необычное устройство позволяет пользователю записывать свои сны, создавая симсенс запись, которую затем можно просмотреть и повторно испытать все ощущения. Записи можно копировать и распространять, но без дополнений к симсенсу их часто крайне сложно понять, с этим может помочь. например симриг. Дримлинк также можно использовать в бодрствующем состоянии, сохраняя до одного часа активной мыслительной деятельности для изучения и воспроизведения.

## ЛОЖНОЕ ЛИЦО

False face

Изначально предназначенные для использования актерами, но бегущие в тени быстро нашли другие применения для ложного лица, что привело к строгому ограничению его использования в большинстве стран и корпораций. Кости лица заменяются десятками мелких керамических пластин, которые можно регулировать и перемещать с помощью имплантированных микросервоприводов. В сочетании с небольшими резервуарами с гелем, которые позволяют надувать или сдувать черты лица, вэр позволяет пользователю преобразовать своё лицо в любую возможную версию своего метатипа, независимо от этнической принадлежности. Ложное лицо даёт бонус +4 к количеству кубов проверок Маскировки + Интуиции персонажа. Изменение лица требует 1 минуты концентрации и несколько болезненно.

**Беспроводной бонус**: Пользователь может получить доступ к базе данных лиц, который он создал ранее, что позволяет преобразоваться за полминуты.

### ВСЕВЕДЕНЬЕ, ИЛИ НЕТ

**Доступом к беспроводным сетям и множеству программ можно легко злоупотребить, поэтому МИ следует быть очень внимательным. Такие вещи, как картсофт тайной корпоративной исследовательской лаборатории, знаниесофт «Что на самом деле задумал Джонсон» или шопсофт, раскрывающий все скрытые дочерние компании Ацтехнолоджи в городе, недоступны. Это должно быть само собой разумеющимся, но всегда есть кто-то, кому нужно увидеть это в книге: решение МИ о том, какие программы доступны, а какие нет, окончательно!**

## КАРТОГРАФИЧЕСКАЯ СЕТЬ АРЕС

**Принадлежащая АресПлес система Картографическая сеть – это патентованная картографическая система Ареса. В то время как лицензию на конкретную карту картсофта можно приобрести в обычном режиме, получение доступа к сети также доступно как беспроводная услуга, позволяющая пользователю получить доступ к большому количеству национальных и городских карт за небольшую ежемесячную плату. Также включены подробные карты национальных парков. Сеть Лайка от Эво и сеть Коно от Ренраку представляют собой схожие услуги (добавьте стоимость услуги к ежемесячной стоимости уровня жизни пользователя).**

| Сервисный пакет | Рейтинг картсофта | Ежемесячная плата |
|---|---|---|
| Базовый | 2 | 50¥ |
| Серебряный | 4 | 150¥ |
| Золотой | 6 | 500¥ |

## МАТЕМАТИЧЕСКИЙ СОПРОЦЕССОР

Math SPU

Это мозговой сопроцессорный блок предназначен для выполнения математических функций, освобождая больше серого вещества для других действий. Он также отслеживает время с точностью до четырёх знаков после запятой, включает планировщик и может одновременно отслеживать до десяти отдельных моментов времени, таких как «Как долго длится этот фильм» или «Сколько времени до того, как будет готов попкорн?» или «Когда закончится загрузка?»

Математический сопроцессор добавляет +4 к знанию Математика и поднимает Ментальный предел для научных или технических знаний на 1.

## РАДАРНЫЙ СЕНСОР

Radar sensor

Состоящий из передатчика терагерцовых импульсов, приёмника и высокотехнологичного блока обсчёта, этот блок вычисляет различия в доплеровском сдвиге между пользователем и окружающей средой в радиусе двадцати метров. Это позволяет пользователю получать трёхмерную карту области и элементы, содержащиеся в ней, хотя и нечётко, схематично. Радиоимпульсы способны проходить через большинство твёрдых тел, позволяя пользователю «смотреть» сквозь стены, одежду и подобные препятствия, чтобы увидеть очертания того, что находится за его пределами. Хотя отдельные лица распознать не получится, формы могут дать некоторое представление о том, какими могут быть предметы (столы, пистолеты и т. д.). Система превосходно обнаруживает движение, рассчитывает точное расстояние (в сочетании с математическим сопроцессором) и точно отслеживает планы этажей и расположение людей и объектов в этой области. Достаточно сложно просеять данные для правильного чтения (требуется Простое действие), и, хотя устройство может игнорировать заклинание Невидимость (но не Улучшенную Невидимость) и многие методы маскировки, оно не способно различать цвет, освещение или текстуру.

Радарный сенсор использует те же модификаторы Видимости, что и ультразвук, но может проникать через совокупный рейтинг конструкций, равный его собственному рейтингу x5. Таким образом, радарный сенсор с рейтингом 2 может проникать через две стены с рейтингом 5, или одну стену с рейтингом 10, или три стены с рейтингом 3 и т. д. Радиолокационные системы особенно уязвимы для помех и шума, страдая от обычных помех вдвое сильнее. Импульсы радара обнаруживаются любым беспроводным устройством, но большинство из них не может идентифицировать их как нечто большее, чем фоновый шум.

## СИНТЛИНК

Synthlink

Довольно простой несмотря на схожесть со смартлинком, интерфейс, позволяющий напрямую соединить музыканта с подходящим инструментом. Соответствующим образом оборудованные инструменты, называемые смарт-инструменты, стоят вдвое дороже обычных. Если музыкант имеет и смартлинк и смарт-инструменты, то при выступлениях его Социальный предел увеличивается на 2.

**Беспроводной бонус**: +2 к набору кубиков к проверкам выступления.

## СИСТЕМА ОРИЕНТИРОВАНИЯ

Orientation system

Помимо части глобальной системы позиционирования (GPS), эта аугментация включает встроенный гироскоп (для случаев, когда сигналы GPS недоступны), внутренний компас, инерциальный компас, альтиметр, барометр и внешний порт для хранения картософта. У него нет дисплея, поэтому для правильной обработки данных требуется какое-то наложение (например, визуальный канал в киберглаза) или другой канал связи. Система ориентирования может также прокладывать маршруты, предоставлять инструкции по красной линии (проецируемые через ДР в ваше поле зрения через ЛЛС), делать прогнозы, предоставлять время путешествия, пройденное расстояние и расчётное время прибытия, а также записывать ваш путь для будущего обновления карты.

Система ориентирования увеличивает Ментальный предел пользователя на 2 для всех проверок Навигации.

**Беспроводной бонус**: Пользователь получает +2 куба ко всем проверкам Навигации. Кроме того, к новому картософту можно получить беспроводной доступ.

## СОПРОЦЕССОР ВОСПРИЯТИЯ

Attention co-processor

Истинная многозадачность на основе ПО остается прискорбно недосягаемой, но разработки в этой области позволили создать систему лимбического мониторинга, которая ищет и обозначает интересующие пользователя объекты, обращая на них ваше внимание с помощью слабых нервных импульсов или, если они связаны с сенсорными устройствами, обозначает звуком или выставляя визуальные флажки, чтобы их заметили. Это повышает Ментальный предел проверок Проницательности пользователя на 1.

**Беспроводной бонус**: Объекты идентифицируются и маркируются на основе их распознавания через центральную базу данных. Это даёт +1 к количеству кубов всех проверок Проницательности.

## ХАРДВЭР ЗАНИЕСОФТА

Knowledge hardwires

Классика никогда не умирает, её просто перенаправляют в страны, о которых не говорят. Хардвэр заниесофта используется с 50-х годов, но потерял популярность в процветающих странах из-за того простого факта, что в сегодняшних постоянно меняющихся экономических условиях долговременная имплантация умений – не лучшее вложение. Однако в менее богатых частях мира возможность просто получить медицинскую или юридическую степень невозможно переоценить. КИТТ, естественно, является крупнейшим поставщиком, но Ренраку держит Африку хорошо связанной кабелями, хотя они больше фокусируются на активных умениях, чем на знаниях. Хардвэр заниесофта – это просто имплантированная микросхема умений и процессор, предназначенный для использования одного единственного умения. Умение не может быть ни улучшено, ни заменено без удаления всего блока микросхем и установки нового. Положительная сторона в то, что у вас может быть установлено несколько хардвэров заниесофта, что дает вам доступ к широкому спектру возможностей. Обратите внимание, что рейтинг хардвэра заниесофта должен быть равен или больше рейтинга установленного в нем умения.

## ЧИПДЖЕК

Chipjack

Возвращение старой классики! Этот расширение скилджека позволяет встраивать несколько дополнительных физических скилчипов в слоты скилджека пользователя, ускоряя ручное переключение. Чипджек дополнительно поставляется с расширенной памятью, позволяя получить доступ к большему количеству чипов одновременно, хотя чистая мощность этих чипов ограничивается мощностью процессора основного скилджека. Обратите внимание, что чипджеки не совместимы с хардвэром.

Стандартный скилджек (стр. 498, SR5) позволяет пользователю использовать занниесофт, лингвасофт и (со скилвэром) актисофт. Он может запускать несколько умений одновременно, при условии, что сумма рейтингов умений не превышает рейтинга скилджека x2 (или x3 с беспроводным бонусом). Скилсофт не может иметь рейтинг выше, чем рейтинг скилджека. Неактивные умения хранятся в долговременной памяти; загрузка и выгрузка скилсофта требует Свободного действия.

Каждая единица рейтинга чипджека добавляет один слот для дополнительного физического чипа со скилсофтом, к которому может получить доступ скилджек вместе с любым скилсофтом, уже находящимися в «хранилище». Кроме того, рейтинг чипджека добавляется к рейтингу скилджека при определении максимума рейтинга скилсофта, который может использоваться одновременно. Например, чипджек с рейтингом 1 в сочетании с скилджеком с рейтингом 3 может обрабатывать в общей сложности (1 + 3) x2 = 8 рейтинг скилсофта (или 12-тый рейтинг со включённой беспроводной связью). Однако максимальный рейтинг любого отдельного скилсофта остается ограничен рейтингом скилджека.

### ШОПАЗУЛУ

В то время как каждая мегакорпорация использует при продажах исключительно собственное программное обеспечение, ни одна из них не является столь популярной, как сеть Шопазулу от Ренраку. Вместо обычного виртуального слуги Шопазулу использует реальных людей, чьи аватары в Матрице идут вместе с вами, когда вы просматриваете каталог, давая живую обратную связь о выбранных вариантах, предложениях и указывая на связанные продукты, когда сеть создает ссылки. Нет ничего лучше индивидуального подхода, и аватары в костюмах дворецких известны во всем мире за услужливость и приятное, доброжелательное отношение. Сервис Тлакойо от Ацтехнолоджи переживает бум в последние два года, в то время как Хоризон Экваер имеет уникальную поддержку искусственного интеллекта.

Хотя лицензии на шопсофт можно приобрести и загрузить как обычно, за небольшую ежемесячную плату в размере 250 ньюйен, прибавляемую к ежемесячной стоимости уровня жизни, пользователь может получить доступ к неограниченному количеству шопсофтов каждый месяц. Обладатели корпоративного ГРЕха, получают бесплатный доступ к шопсофту своей корпорации, с которым можно найти только продукты и услуги, производимые их мегакорпорацией.

**БОДИВЭР**

| Кибервэр | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Авто-инъектор | 0,05 | — | 2 | |
| Многоразовый (1 доза) | 0,05 | — | 2 | 500¥ + содержимое |
| Рубильник | 0,05 | — | 8Н | 750¥ + содержимое |
| Увеличенный (+5 доз) | 0,05 | — | 4 | 250¥ + содержимое |
| Балансирующий хвост | 0,25 | — | 8 | 2,000 ¥ |
| Биомонитор | 0,1 | [1] | 2 | 500¥ |
| Внутренний маршрутизатор | 0,7 | — | 4 | 15,000¥ |
| Вшитая система | | | | |
| Рейтинг 1 | 3,0 | — | 12Н | 40,000¥ |
| Рейтинг 2 | 4,0 | — | 18Н | 125,000¥ |
| Рейтинг 3 | 5,0 | — | 24Н | 205,000¥ |
| Выдвижной коготь | 0,2 | [2] | 8 | 2,000¥ |
| Гибкая рука | 0,15 | — | 8 | 1,500¥ |
| Желудочный нейростимулятор | 0,2 | — | 4 | 2,000¥ |
| Киберзамок | — | [1] | 4 | 100¥ |
| Киберперепонки | 0,1 | [1] | 8 | 500¥ |
| Кислородные кибержабры | 0,25 | — | 4 | 2,000¥ |
| Магнитная система | 0,25 | [2] | 8 | 1,000¥ + содержимое |
| Ножной якорь | 0,25 | [3] | 10 | 2,000¥ |
| Сенс-линк | 0,1 | — | 8 | 1,000¥ |
| Система хранения пищи | Рейтинг x 0,1 | Рейтинг | 4 | Рейтинг x 500¥ |
| Смарт-сочленения | 0,5 | — | 8 | 6,000¥ |
| Хардвэр актисофта | Рейтинг x0,05 | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 4,000¥ |
| Хранилище био-отходов | Рейтинг x 0,1 | Рейтинг | 8 | Рейтинг x 500¥ |

# БОДИВЭР

## АВТО-ИНЪЕКТОР

Auto-injector

Изначально, авто-инъекторы вводили лекарство в организм по мере необходимости или согласно регулярному графику. Улицам потребовалось около тридцати секунд, чтобы осознать, что можно заменить, скажем, инсулин боевыми наркотиками и получить немалое преимущество. В то время как базовый авто-инъектор предназначен для хранения одной дозы химического вещества, часто имплантируется дополнительный накопитель, чтобы можно было ввести до пяти дополнительных доз. Авто-инъектор обычно пополняется через внешний порт, но вместо этого может быть подключен к химической железе (см. стр. 118), что позволяет пользователю производить собственные химикаты и дозировать их по желанию. Обратите внимание, что, хотя разные химические вещества нельзя смешивать в одном авто-инъекторе, можно имплантировать несколько таких инъекторов, чтобы создавать уникальные химические коктейли.

**Беспроводной бонус**: Обеспечивает доступ к базе данных о эффектах препарата и обратный отсчет времени до начала его действия в режиме реального времени, а также отслеживает, когда эффект должен окончиться.

**Рубильник**: Совершенно незаконный, он по своей сути представляет собой одноразовый автоматический инъектор, заполненный каким-то опасным веществом. Рубильник встроен в прямой нейронный интерфейс, так что пользователь может активировать его мысленной командой. После срабатывания вводит смертельное химическое вещество в кровоток пользователя. Очевидно, в нескольких дозах (как и в пополнении запаса) нет необходимости.

## БАЛАНСИРУЮЩИЙ ХВОСТ

Balance tail

Сильно уступающие в народной любви биовэр-аналогам, балансирующие хвосты – это растущие из позвоночника кибернетические хвосты, ориентированные на улучшение стабильности и баланса. Хвост управляется выделенным сопроцессором в основании позвоночника и является

автономным, часто перемещаясь самостоятельно, без ведома пользователя, поскольку он незаметно компенсирует естественное движение. В то время как базовый хвост всегда выполнен из классического хрома, кошачьи хвосты из искусственного меха, безусловно, являются более стильными. Хвост должен быть как минимум до колен, но большинство из них чуть длиннее ног пользователя.

Балансирующий хвост увеличивает Физический предел пользователя на 1 для всех проверок, связанных с равновесием, таких как лазание, прыжки или бег. Он также увеличивает Физический предел пользователя на 1 при сопротивлении нокдауну.

## БИОМОНИТОР

Biomonitor

Хотя это просто аугментированная версия стандартного биомонитора, его кибернетическая природа позволяет интегрировать другие аугментации пользователя при вычислениях, так что, например, костная структура пользователя не будет считаться повреждённой только потому, что у него есть пластиковые имплантаты.

**Беспроводной бонус**: Обеспечивает взаимодействие с провайдером медицинских услуг, а также шлёт обновления в ЛЛС, что превращает проверку состояния тела в Свободное действие.

## ВНУТРЕННИЙ МАРШРУТИЗАТОР

Internal router

Используя внутреннюю нейронную сеть тела в качестве «проводов», внутренний маршрутизатор позволяет имплантатам пользователя обмениваться данными друг с другом, как если бы они были подключены по беспроводной сети, а при расширении через датаджек или аналогичный кибервэр с поддержкой беспроводной передачи данных – с остальной частью снаряжение пользователя.

Позволяет использовать некоторые беспроводные функции, такие как функция быстрой зарядки смартгана или активацию отсека для контрабанды, но не те, которые требуют внешней сети или аналогичных функций, такие как загрузка скилвэра.

## ВШИТАЯ СИСТЕМА

Move-by-wire system

Хотя эта система обычно считается передовой технологией, на самом деле она предшествует всему остальному кибервэру, являясь прототипом, на основе которого были созданы вшитые рефлексы и аналогичные системы. Однако, повсеместно использовать её слишком дорого и изнурительно, поэтому были созданы ухудшенные, но более щадящие вшитые рефлексы. Исследователи боролись с этим эффектом на протяжении десятилетий и до сих пор не избавились от него, но, по крайней, сегодня, система стала более пригодна для использования. Система работает, погружая все тело пользователя в постоянные судороги, используя электрические импульсы, чтобы направить эти судороги к конечной цели, такой как «двигаться сюда» или «нанести удар этому парню». Во многих отношениях это несколько похоже на управление высококлассным самолетом, где для его полета требуются сотни управляемых компьютером микрокоррекций, но при этом используется только метачеловеческая плоть и кости вместо высококачественного углерода и алюминия. Любой пользователь активированной системы будет испытывать постоянные небольшие подёргивания и тремор из-за сложных взаимодействий системы, которые исчезают, как только система начинает реальное действия, и возвращаются, когда носитель снова остаётся неподвижным. Вшитая система несовместима с любыми другими аугментациями, улучшающими реакцию.

Каждое очко рейтинга вшитой системы добавляет +1 к Реакции и +3 к Инициативе (итого +4 к Инициативе). Рейтинг 1 не предлагает никаких дополнительных кубов к Инициативе, но рейтинг 2 и рейтинг 3 предлагают +1d6, то есть рейтинг 2 предлагает +2 к Реакции, +6 к Инициативе и + 1к6 кубов Инициативы, а рейтинг 3 предлагает +3 к Реакции, +9 к Инициативе и + 1к6 кубов к Инициативе. Кроме того, эта система действует как скилвэр с удвоенным рейтингом, но для доступа к этой функции потребуется скилджек. Пользователи системы получают штраф к Социальному пределу в размере рейтинга системы, из-за их постоянных подёргиваний и тиков.

**Беспроводной бонус:** +1 к соответствующим врождённым пределам при использовании в качестве скилвэра (см. стр. 501, SR5).

## ВЫДВИЖНОЙ КОГОТЬ

Retractable climbing claws

По сути, это встроенные битвы, но приспособлены для помощи в лазании, а не в бою, они усиленные и более цепкие, чаще всего их берут парами. Каждый такой коготь увеличивает Физический предел пользователя для проверок Лазания на +1, а каждая пара увеличивает умение Лазание пользователя на +1. Учтите, что одну пару можно взять в ступни.

Если используется в качестве оружия, относитесь к ним как к встроенной бритве, но уменьшите Физический предел на 1 за неприспособленность к бою.

## ГИБКАЯ РУКА

Flex hand

Замена костей руки пользователя на интеллектуальные материалы, могущие менять жёсткость, повышать прочность сухожилий и контролировать тактильные ощущений от рук. Гибкая рука позволяет пользователю сгибать руку неестественным образом, возвращаясь к нормальному состоянию без неблагоприятных последствий или дискомфорта. В основном она используется для освобождения от оков, таких как наручники, или для того, чтобы протиснуть руку через отверстие диаметром всего три сантиметра.

Пользователь получает +3 куба на любую попытку применить Искусство Побега, включая освобождение руки от захвата или удерживающего устройства, а также для просовывания рук в небольшом отверстии. Гибкая рука несовместима с аугментацией костей или киберрукой. Стоимость указана для одной руки; обратите внимание, если обе руки скованны, а у вас только одна гибкая рука, варианты для побега будут несколько ограничены.

## ЖЕЛУДОЧНЫЙ НЕЙРОСТИМУЛЯТОР

Gastric neurostimulator

Простой набор электростимуляторов, которые глушат тошноту, корректируя работу желудка, внутреннего уха или другие поражённые участки с помощью слабых электрических импульсов, делая пользователя невосприимчивым к последствиям тошноты или укачивания. Довольно популярен среди моряков, акробатов и тех, кто готовится к орбитальным полётам.

Пользователь невосприимчив к тошноте.

## КИБЕРЗАМОК

Cybersafety

Простой имплантированный RFID-чип сообщает вашему оружию, оборудованному киберзамком, что вы являетесь его владельцем. Сам киберзамок – это программа, состоящая из RFID-транслятора, принадлежащего владельцу оружия, и RFID-детектора, встроенного в оружие. Если RFID-метка находится дальше тридцати сантиметров от оружия, оно просто не выстрелит. Подобная защита является стандартом для всех смартганов, но конкретно эта технология может быть установлена на любое простое огнестрельное оружие за 100 ньюйен. Браслет или кольцо, оснащенное RFID-меткой, стоит 50 ньюйен.

## КИБЕПРПЕРЕПОНКИ

Cyberfins

Выдвижная «паутинка» в ладонях и ступнях пользователя, киберперепонки позволяют легко плавать.

Если этот кибервэр активен, увеличьте Физический предел для проверок Плаванья на 1 за каждую киберперепонку. Каждая пара киберперепонок дополнительно увеличивает умение Плавание пользователя на +1. У пользователя может быть одна пара на ногах, а другая – на руках. Наконец, у пользователя с парой киберперепонок скорость плавания увеличивается до 150 процентов от нормальной, или до 200 процентов с двумя парами.

Обратите внимание, что активные киберперепонки затрудняют использование этой конечности для мелкой моторики, снижая Точность от удерживаемого оружия на 1, а также Физический предел таких действий, как ремонт, набор текста, танцы и так далее.

**Беспроводной бонус**: Активация или деактивация киберперепонок – это Свободное действие, а не Простое.

## КИСЛОРОДНЫЕ КИБЕРЖАБРЫ

Oxsys cybergill

Кислородные кибержабры представляет собой не имплантированный источник воздуха, а набор имплантатов, установленных вдоль горла и верхних дыхательных путей пользователя, которые позволяют извлекать кислород из воды, позволяя погружаться на неопределённое время. Пользователь втягивает воду в лёгкие, а система включает в себя усиление легких и усиленные сильфоны, позволяющие полностью вымыть воду после всплытия. Этот процесс несколько неудобный и часто неприятный. Хотя кибержабры позволяют пользователю дышать под водой, они не делает организм невосприимчивым к другим воздействиям подводной жизни, таким как азотный наркоз. Опытные пользователи часто имплантируют внутренний кислородный резервуар (стр. 501, SR5) с чистым гелием, чтобы контролировать уровень азота в организме.

## МАГНИТНАЯ СИСТЕМА

Magnetic system

Каждая магнитная система устанавливается на конкретной конечности, при этом торс (верх) и торс (низ) считаются для этой цели двумя отдельными конечностями. Магнитная система представляет собой серию электромагнитов, установленных в теле пользователя, позволяющих этой конечности прикрепится к чёрному металлу или прикреплять чёрный металл к конечности. Хотя большинство доступных в настоящее время товаров созданы из сплавов немагнитных металлов или на основе полимеров углеродного волокна или пластмассы, есть несколько важных областей, в которых используются металлические конструкции, такие как опоры зданий, мосты, тяжёлое строительное оборудование, и так далее. В активном состоянии пользователь практически не способен ронять металлические предметы и может, если оборудование правильно установлено, перемещаться по металлическим поверхностям с помощью двух или более магнитных систем.

Включенная магнитная система имеет Силу 6 для расчёта того, что она может удерживать или прикрепить. (Обратите внимание, что на пользователе может быть больше веса, чем он может поднять). Электромагнитное поле, которое создаёт активная магнитная система, вызывает вокруг пользователя Шум рейтингом 1 и диаметром 1 метр.

**Беспроводной бонус**: Включение или отключение магнитной системы является Свободным действием, а не Простым.

## НОЖНОЙ ЯКОРЬ

Foot anchor

Эти выдвижные зубцы были разработаны, чтобы пользователь крепился к полу, получая надёжную точку опоры. Будучи предназначенными для установки на киберноги, ножной якорь трудно установить в органические. На каждую ногу можно поставить только один ножной якорь.

Когда он задействован (за Простое действие), персонаж не может двигаться, но получает как +1 к компенсации отдачи, так и +1 к Физическому пределу для проверок на нокдаун за каждый активированный якорь. При использовании в качестве оружия ножные якоря наносят урон, как кибер-шпора. Обратите внимание, что якоря работают только на покрытиях с рейтингом структуры 12 или меньше.

**Беспроводной бонус:** Активация или деактивация – это Свободное действие, а не Простое.

## СЕНС-ЛИНК

Touch link

Простое сенсорное устройство, которое записывает тактильные ощущения, позволяя при желании делиться или воспроизводить их. Объедините с симригом, чтобы получить потрясающие впечатления!

## СИСТЕМА ХРАНЕНИЯ ПИЩИ

Nutrition storage system

Запас пищевой пасты и воды, первая попадает прямиком в желудок, вторая – в рот и горло. Каждая единица рейтинга позволяет хранить дневную норму еды и воды. Резервуары пополняются через внешний порт и считаются частью стоимости уровня жизни пользователя. Это увеличение несовместимо с аугментацией Эластичный желудок.

- Опять же, полезно для длительных наблюдений в снайперской позиции или для глубокого проникновения.
- Hard Exit
- А также для выживания в суровых условиях
- Stone

### СМАРТ-СОЧЛЕНЕНИЯ

Smart articulation

Продвинутая процедура, при которой соединительные ткани, связки и сухожилия пользователя заменяются современными материалами и регулируемыми значениями прочности на растяжение, смарт-сочлененея могут настраивать суставы тела пользователей либо для свободного, либо для жесткого соединения, в дополнение к стандартным для метачеловека параметрам.

В свободном состоянии тело пользователя легко деформируется, суставы смещаются и перемещаются, они ограничены только кожей, костями и воображением пользователя. Пользователь получает +2 к своему Физическому пределу для проверок Искусства Побега и Захват, а также может протиснуться через любое отверстие диаметром не меньше его головы.

Когда они напряжены, суставы пользователя такие же жесткие, как и кости, с которыми они связаны, и столь же негибкие. Пользователь получает +2 к Телу при для сравнения с Силой атакующего в рукопашном бою, а его Физический предел увеличивается на 1 для любой проверки, связанной с выносливостью, например, проверки Лазания.

К сожалению, как при свободном, так и при жёстком соединениях суставов пользователю будет трудно передвигаться, скорость передвижения будет вдвое меньше нормальной.

Смарт-сочленения несовместимы с усиленными сочленениями или киберконечностями.

### ХАРДВЭР АКТИСОФТА

Active hardwires

Запрограммированный на одно неизменяемое активное умением, хардвэр актисофта представляют собой специализированный скилвэр, который содержит только одно умение. Хотя умение нельзя поменять, персонажу можно имплантировать несколько хардваров, с различными активными умениями. Обратите внимание, что хардвэр актисофта имеет собственный процессор, так что скилджек не требуется.

### ХРАНИЛИЩЕ БИО-ОТХОДОВ

Biowaste storage expansion

Да, именно для того самого. Каждая единица рейтинга позволяет пользователю хранить жидкие и твердые отходы один день для последующей выгрузки через соответствующий порт.

- Удобно для долгой лёжки на снайперской позиции или ожидания закрытия объекта.
- Hard Exit

## КИБЕРКОНЕЧНОСТИ

### ВОДОМЁТ

Water jet

Установленные в полную или частичную киберногу, эти водометы ускоряют передвижение пользователя под водой. Один водомёт удваивает скорость плавания пользователя, пара водомётов её утраивает.

### ВСТРОЕННАЯ АПТЕЧКА

Built-in medkit

Встраиваемая непосредственно в частичную или полную киберконечность, она обычно не более чем стандартный медицинский набор, оснащённый полезными хирургическими инструментами, микроманипуляторами и «цифровой медсестрой», которая поможет с диагностикой и лечением. Более дорогие аптечки, конечно, надёжнее. В таблице для этой аугментации указан отсек для размещения аптечки; саму аптечку необходимо приобретать отдельно. После этого аптечку можно пополнить, как и её аналоги, не относящиеся к кибервэру, по той же цене.

### ВСТРОЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Built-in utility kit

Существуют десятки комплектов, каждый из которых включает полный набор инструментов (Оружейника, Автомиханики и т.д.), которые можно встроить непосредственно в частичную или полную киберконечность. В каждый комплект входят вращающиеся сверла, зажимы, компьютеризированные инструкции и т. д. для решения поставленной задачи.

### ЗМЕИНЫЕ ПАЛЬЦЫ

Snake fingers

Модификация киберруки с удлиннёными пальцами и вращающимися суставами, которые обеспечивает широкий диапазон движений, невозможный для обычных рук, а также возможность проникать пальцами через узкие отверстия и щели.

Каждая киберрука со змеиными пальцами увеличивает Физический предел пользователя на +1 для умений связанных с ловкостью рук, в то время как пара добавляет +1 к умению Ловкость Рук пользователя.

**Беспроводной бонус**: Змеиные Пальцы можно активировать или деактивировать за Свободное действие, а не Простое.

### КИБЕРПАЛЬЦЫ

Cyberfingers

Иногда вам не нужна киберрука целиком; в других случаях вы хотите добавить несколько примочек к уже имеющейся киберруктуре. Для этого доступны улучшения для отдельных пальцев, которые добавляют

## КИБЕРКОНЕЧНОСТИ

| Кибервэр | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Водомёт | — | [4] | 8 | 1,000¥ |
| Встроенная аптечка | 0,45 | [10] | 8 | 1,000¥ (+ аптечка) |
| Встроенные инструменты | 0,45 | [10] | 4 | 2,000¥ |
| Змеиные пальцы | — | [2] | 6 | 1,000¥ |
| Киберпальцы | 0,05 | [1] | 2 | 500¥ |
| Граната из пальца | 0,05 | [1] | (граната) +4 | (граната) + 500¥ |
| Жар из пальца | 0,05 | [1] | 4 | 550¥ |
| Свет из пальца | 0,05 | [1] | 4 | 550¥ |
| Ствол из пальца | 0,05 | [1] | 8Л | 1,000¥ |
| Лапа хищника | 0,5 | [4] | 8Л | 8,000¥ |
| Модульная конечность | | | | |
| Кисть/стопа | 0,25 | Конечн. -1 | Конечн. +2 | Конечн. + 1,000¥ |
| Часть руки/ноги | 0,45 | Конечн. -2 | Конечн. +2 | Конечн. +2,000¥ |
| Полная рука/нога | 1 | Конечн. - 3 | Конечн. +2 | Конечн. + 3,000¥ |
| Модульный разъём: | | | | |
| Запястье/лодыжка | 0,1 | [5] | 4 | 2,000¥ |
| Локоть/колено | 0,2 | [10] | 8 | 4,000¥ |
| Плечо/бедро | 0,3 | — | 12 | 6,000¥ |
| Нога обезьяны | 0,3 | [2] | 8 | 6,000¥ |
| Объемная модификация (1–6) | — | + (Рейтинг) | + (Рейтинг) | (Рейтинг) x 500¥ |
| Оптимизированная киберконечность | — | [2] | Конечн. +2 | Конечн. +2,000¥ |
| Пороговое тело | | | | |
| Кентавр | 3,0 | 80 | 12 | 80,000¥ |
| Колёсный воин | 2,5 | 40 | 8 | 40,000¥ |
| Танк | 3,0 | 60 | 12Л | 50,000¥ |
| Примитивные протезы | | | | |
| Кисть/стопа | — | — | — | 20¥ |
| Часть руки/ноги | — | — | — | 100¥ |
| Полная рука/нога | — | — | — | 250¥ |
| Ролики | — | [2] | 4 | 250¥ |
| Рука-кошка | 0,45 | [10] | 12Л | 2,000¥ |
| Скримеры | — | [4] | 8 | 2,000¥ |
| Собачья стопа | стопа+0,25 | [4] | стопа +4 | стопа + 5,000¥ |
| Телеск. киберконечность (1–2) | — | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 4 | Рейтинг x 1,000¥ |
| Улучшенная синт-кожа (1-4) | — | Рейтинг x2 | Рейтинг x4 | Рейтинг x 5,000¥ |
| Частичный кибер-череп | 0,4 | 4 | 12 | 8,000¥ |

им функциональности.

**Свет из пальца**: Простой маленький фонарик.

**Жар из пальца**: Зажжёт сигарету... или запал.

**Граната из пальца**: Иногда средний палец можно показать, кинув им в обидчика! Пальцевые гранаты наносят урон как граната указанного типа, но их сила уменьшается на 2. Очевидно, что палец необходимо заменять после каждого использования, а действия руки с отсутствующим пальцем получают штраф -1 к Физическому пределу.

**Ствол из пальца**: Лучший однозарядный стол. К нему применяются обычные правила кибер-оружия, однако, он является однозарядным и имеет Точность 3(5).

## ЛАПА ХИЩНИКА

Raptor foot

Подобно лапам ящера или птицы, лапа хищника – это в первую очередь смертоносное оружие, которое также служит для передвижения. Пользователь обменивает оружие на унылое хоббичье существование без обуви, но на такую сделку многие готовы пойти. Лапы хищника трудно использовать, если у пользователя нет собачьей стопы; атаки ногами снижают Физический предел пользователя на 1.

## МОДУЛЬНАЯ КОНЕЧНОСТЬ

Modular limb

Любую киберконечность можно приобрести с модульным разъёмому. Это позволяет пользователю иметь несколько конечностей, например, синтетическую руку для повседневной жизни и модернизированную хромированную руку для работы, несколько оптимизированных конечностей для разных случаев и так далее. Некоторые просто предпочитают покупать несколько модульных конечностей на случай потери одной!

## МОДУЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Modular gear

Практически любое снаряжение можно сделать модульным, но для более крупных предметов требуется более крупная конечность. Предметы размером с пистолет требуют модульной кисти, предметы размером с пистолет-пулемет или набор инструментов требуют частичной конечности, а предметы размером с винтовку – полной. Независимо от размера предмета, присоединение к киберконечности стоит 50 ньюйен.

## МОДУЛЬНЫЙ РАЗЪЁМ

Modular connector

Существует широкий выбор модульных киберконечностей и соответствующих аксессуаров к ним. Основная форма – это простое коннекторное кольцо, которое позволяет пользователю легко удалить часть конечности, чаще всего по запястье, и открыть порт, в который можно вставить какой-либо инструмент. В то время как большинство пользователей сохраняют простоту, имея обычную киберкисть и один инструмент, между которыми они переключаются, другие собирают потрясающую коллекцию киберконечностей, меняя как их как обычные металюди обувь.

**Беспроводной бонус**: Удаление модульной части – Свободное действие, а не Простое. Присоединение новой модульной части – это всегда Простое действие.

## НОГА ОБЕЗЬЯНЫ

Monkey foot

В прайсах они именуются “цепкими”, но все называли их «ногами обезьяны», так и прижилось. Чаще всего эту модификацию киберног ставят те, кому предстоит длительный космический полёт. Ноги обезьяны почти так же ловки, как и руки пользователя, благодаря чему способны выполнять широкий спектр движений, хотя передвигаться с ними не так удобно.

Пользователь с ногами обезьяны может использовать их как руки, но при этом их Физический предел и Точность снижаются на 1. Однако, множитель бега пользователя уменьшается на 1.

## ОБЪЁМНАЯ МОДИФИКАЦИЯ

Bulk modification

Большинство киберконечностей спроектировано так, чтобы выглядеть относительно «живыми» – особенно в случае синтетических конечностей, замаскированных под натуральные, но кое-кто носит хром на показ и гордо, для них объемная модификация – это подарок свыше. Хотя объемная модификация доступна только для очевидных киберконечностей, она обменивает скрытность на больший объём, а с большим объёмом приходит больше возможностей улучшений. Хотя объёмная модификация доступна в шести рейтингах, рассматриваемая конечность ограничена, как указано в таблице ниже:

**КИБЕРКОНЕЧНОСТИ**

| Кибервэр | Рейтинг |
|---|---|
| Кисть/стопа/часть черепа | 1 |
| Предплечье/голень/череп | 2 |
| Полная рука/полная нога | 4 |
| Торс/часть торса | 6 |

За каждое очко рейтинга модифицированная конечность получает +1 к Емкости.

## ОПТИМИЗИРОВАННАЯ КИБЕРКОНЕЧНОСТЬ

Cyberlimb optimization

На протяжении десятилетий киберконечности модифицировались и анализировались, конструкторы хотели получить лучшие результаты в конкретной области применения при незначительных проблемах, находя баланс, который принимался во имя эффективности. В первую очередь, такие игрушки ценил рынок спорта или развлечений, но всегда открываются новые сферы применения. В каждом случае для этого требуется полная кибернетичность, специализированная для конкретного дела, для достижения максимального результата обычно их предполагается использовать парами. Как вы

## КИБЕРКОНЕЧНОСТИ

| Рукопашное оружие | Досяг. | Урон | БР |
|---|---|---|---|
| Лапа хищника | — | (Сила +2)Ф | –3 |

| Стрелковое оружие | Точн. | Урон | БР | Режим | КО | Боеприпасы |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Гарпунный кулак | 3 | 70 | –2 | ОВ | — | 1 (дз) |

понимаете, конечность можно оптимизировать только одним способом.

Оптимизированные конечности увеличивают предел конкретного умения, на +1 за каждую конечность. За каждую пару конечностей, оптимизированных для конкретного умения, пользователь также получает +1 к набору кубиков соответствующего умения. В приведенном ниже списке дано несколько примеров, но он никоим образом не является исчерпывающим, и МИ рекомендуется придумать несколько собственных.

**Эво Атлантика**: Первый набор оптимизированных конечностей, у которых были и руки, и ноги. Спасибо, Эво! (Плавание)

**Фьючи Виртуоз**: Точка отсчёта. Виртуоз позволяет музыкантам осуществлять мечты. (Выступление)

**Календжин**: Одно имя – это наследие непревзойденного превосходства в беге от бренда Рентаку, который был создан в Кении в соответствии со строгими требованиями. (Бег)

**Куроко**: Один из чрезвычайно редких оптимизированных кибер-черепов, Куоко Ренраку фантастически прост в редизайне. (Маскировка)

**Мунден Быстрый Хват**: Редкая рука от Одинокой Звезды, одновременно быстрая и точная. (Пистолеты)

**СпинРад Неудержимость**: Это скалолазание, Джо! Доступны как для рук, так и для ног, эти конечности оснащены тонкими пальцами и мощным хватом, благодаря которым лазание по любой поверхности становится лёгкой прогулкой. (Лазание)

**Величайший**: Самые быстрые, сравнимое по силе с поршнями, кулаки. Вбей врага в землю! (Безоружный Бой)

**Янки Питчер**: Высшая лига одобрила, Высшая лига санкционировала! (Метательное Оружие)

### ПОРОГОВОЕ ТЕЛО

Liminal body

Один из самых последних кибер-модификаций, пороговое тело – это обширная реструктуризация нижней части брюшной полости пользователя, часто требующая некоторой тонкой переработки желудочно-кишечного тракта, а также потери гениталий в обмен на замену нижней части тела. Чем экзотичнее модификация, тем больше работы предстоит. Некоторые из наиболее популярных вариантов показаны ниже, но МИ рекомендуется разработать свои собственные.

**Кентавр**: Прямиком из древнегреческой мифологии: нижняя половина пользователя заменяется на кибернетического коня. Четвероногие и быстрые, но большие и тяжёлые. Скорость бега пользователя увеличивается вдвое, а его способность тянуть или нести вес также удваивается. Каждая кибернога может быть модифицирована как обычно, но не забудьте поставить четыре одинаковых!

**Колесный воин**: Четырёхколёсное устройство размером примерно с инвалидное кресло, скорость бега пользователя возрастает вдвое, но труднопроходимая местность вызывает особые хлопоты.

**Танк!:** Похож на предыдущую, однако используются гусеницы, а не колеса, а скорость сменяется маневренностью. Скорость ходьбы не меняется, но любая труднопроходимая местность не вызывает затруднений. Однако гусеницы имеют тенденцию рвать любую поверхность, по которой проезжают, что делает пользователя менее желанным в некоторых элегантных заведениях.

### ПРИМИТИВНОЕ ПРОТЕЗИРОВАНИЕ

Primitive prosthetics

Хотя в наши дни авторитетные медицинские корпорации не используют такое старьё, факт остается фактом: без ГРЕха и страхования приходится пользовать то, что удаётся добыть. От древних деревянных (!) ног и крюков, до гибридов из металла и пластика столетней давности, все эти протезы предлагают крайне ограниченные результаты по крайне ограниченной цене.

В случае рук/оружия считается, что пользователь имеет Предел/Точность 1 при любом использовании конечности.

В случае ступней/ног считается, что пользователь имеет скорость ходьбы вдвое ниже нормальной, а множитель скорости бега уменьшается на 1.

Примитивных черепов и торсов не существует.

### РОЛИКИ

Skates

Простая модификация, при которой в киберноги пользователя помещаются выдвижные ролики, но одна такая модификация почти бесполезна, нужна пара. При активации скорость ходьбы и бега пользователя увеличивается на пятьдесят процентов, но проблемы с балансом приводит к снижению его Физического предела на 1 (только когда ролики активны).

**Беспроводной бонус**: Активация или деактивация роликов – Свободное действие, а не Простое.

## РУКА-КОШКА

Grapple hand

Модификация киберруки (частичной или полной), состоящая из лебёдки, системы подачи, способной загружать до тридцати метров троса, и пневматической пусковой установки, которая может стрелять на всю длину троса и хватать кистью удалённую цель. После надёжного захвата лебедка может притянуть цель к руке со скоростью десять метров за боевой ход или в половину этого показателя бесшумно. Если захват не производится, можно возвратить кисть со скоростью двадцать пять метров за боевой ход или десять метров бесшумно. Воздушному компрессору требуется одна минута, чтобы подготовить руку к следующему «выстрелу».

Используйте умение Экзотическое Стрелковое Оружие (Кошкомёт).

## СКРИМЕРЫ

Skimmers

Более сложной опцией для киберкончностей является использование экранных платформ, основанных на технологии парящих дронов, которые обеспечивают воздушную подушку под пользователем и позволяют ему парить в нескольких сантиметрах над землей. Чтобы овладеть ими, требуется определённая практика, но активированные скиммеры позволяют пользователю двигаться с удвоенной скоростью ходьбы или бега. Проблемы с равновесием снижают Физический предел пользователя на 2. Обратите внимание, что они совершенно бесполезны, если не используются парами, и непригодны, если пользователь пытается нести какой-либо значительный дополнительный вес.

**Беспроводной бонус**: Активация или деактивация скиммеров – это Свободное действие, а не Простое.

## СОБАЧЬЯ СТОПА

Digigrade Legs

Эти ноги, наиболее известные в тени как детские Стелс-ноги, “сгибаются не в ту сторону” и в глазах многих выглядят дико. Сама нога фактически сконструирована с нормальным расположением бедер и колен, но стопа чрезвычайно удлинена, вес полностью ложится на подушечку стопы, а лодыжка воспринимается многими как второе колено. Хотя обычно они сходны с ногами собак или кошек, но в экстремальном варианте они больше похожи на птичьи лапы и часто оснащены лапами хищника (см. ниже).

Эту стопу можно рассматривать как модификацию полных или частичных киберног, но не как сами ноги, и они не дают бонуса, если не используются парами. Для группы умений Незаметность Физический предел пользователя увеличивается на 1 каждую каждой ногу, также за каждую пару ног множитель скорости бега увеличивается на 1.

## ТЕЛЕСКОПИЧЕСКАЯ КИБЕРКОНЕЧНОСТЬ

Telescopic cyberlimb

Киберконечности, модифицированные телескопическими опциями, могут значительно увеличить свою длину за счет силы, позволяя пользователю поднимать себя, достигать высоких точек или заглядывать через препятствия. Хотя эта дополнительная досягаемость может быть весьма полезной, она обходится дорого, поскольку вытянутые конечности не могут использовать свою полную силу. Обратите внимание, что телескопическая опция может быть добавлена только к полным или частичным киберконечностям, но не к кистям или стопам.

За каждую единицу рейтинга конечность может быть удлинена на 1 метр, но за каждый метр, эффективная Сила конечности уменьшается на 2.

**Беспроводной бонус**: Телескопические конечности могут быть активированы или деактивированы за Свободное действие, а не Простое.

## УЛУЧШЕННАЯ СИНТ-КОЖА

Improved synthskin

Достижения в области создания человекообразных дронов адаптированы к базовой технологии синтетических киберконечностей. Там, где когда-то «плоть» казалась живой внешне, но выдавала себя при прикосновении, более продвинутая синтетическая кожа тёплая на ощупь, а более дорогая потеет или даже кровоточит при уколе. Как настоящая, только лучше!

Там, где нормальные синтетические конечности могут быть раскрыты при ощупывании, покрытые улучшенной синтетической кожей, требуют проверки Восприятия, требующая двух успехов плюс ещё один на каждую единицу рейтинга. Однако сканеры кибервэра работают как обычно.

## ЧАСТИЧНЫЙ КИБЕР-ЧЕРЕП

Partial cyberskull

Ещё одна вернувшаяся классика. Модернизировав одну сторону черепа крупной интерфейсной платой, можно получить возможность ставить дальнейшие апгрейды в неё, а не проводить многочисленные и сложные хирургические операции, это менее инвазивно и гораздо менее опасно, чем полный киберчереп.

**ХЭДВЭР**

| Кибер-оружие | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Клыки (пара) | 0,1 | [1] | 6 | 200¥ |
| выдвижные | 0,15 | [2] | 8 | 500¥ |
| Мусородробилка | 0,75 | [6] | 8Н | 2,000¥ |
| Оральная бритва | 0,25 | [3] | 12Л | 750¥ |
| Оружейный метатель | 0,2 | [2] | 12Н | 500¥ (+ оружие) |
| Фламетоссер | 1.0 | [8] | 12Н | 4,000¥ |
| доп. топливо (5 залпов) | 0,2 | [2] | 12 Н | 500¥ |
| Экстремальное кибер-оружие | 0,5 | [5] | 8Н | 2,000¥ |

# ИМПЛАНТИРОВАННОЕ КИБЕР-ОРУЖИЕ

Если не указано иное, следующее оружие не может принимать аксессуары для оружия и использует умение Безоружный Бой (Имплантированное кибер-оружие), если оно предназначено для рукопашного боя, или Экзотическое Стрелковое Оружие (Имплантированное кибер-оружие), если оно предназначено для дальнего боя.

## МОДИФИКАЦИЯ КИБЕРПУШКИ

Cybergun modification

Несмотря на то, что на рынке представлено множество киберпушек, Арес первым осознали, что именные бренды являются именными брендами, а уличный самурай чувствует себя более комфортно, зная, что у него в рукаве Хищник, а не обычный пистолет. Вскоре, этой практике последовали и другие корпорации, и вскоре стало доступно огромное количество огнестрельного оружия и вариантов киберпушек. Каждая использует собственные характеристики – например, Арес Хищник V использует характеристики Хищника V, а не «имплантированного тяжёлого пистолета», хотя Сущность и Емкость определяется именно по стандартному имплантированному оружию этого типа. В случае с Арес Хищник V, это 0,5 Сущности / [6] Емкости, как у обычного аугментированного тяжёлого пистолета. Стоимость модификации обычного пистолета до кибер-имплантата показана на следующей таблице, а Доступность возрастает на 4.

Тазеры рассматриваются как лёгкие пистолеты, экзотические пистолеты – как тяжелые, а другие виды оружия могут быть преобразованы в киберпушку только с разрешения МИ. Штурмовые винтовки и более крупное оружие не может быть модифицировано таким образом.

**КИБЕР-ОРУЖИЕ**

| Кибервэр | Цена |
|---|---|
| Скрытый пистолет | Оружие + 1,800¥ |
| Легкий пистолет | Оружие + 3,500¥ |
| Автоматический пистолет | Оружие + 3,000¥ |
| Тяжёлый пистолет | Оружие + 3,800¥ |
| Пистолет-пулемёт | Оружие + 4,000¥ |
| Дробовик | Оружие + 7,000¥ |
| Гранатомёт | Оружие + 20,000¥ |

## КЛЫКИ

Fangs

Хотя клыки почти полностью заменены биовэр-версиями, они бывают как выдвижными, так и стационарными. Сами по себе клыки трудно использовать в качестве оружия, хато к ним можно подключить резервуары с разными химикатами. Снизьте Физический предел пользователя на 2 при попытке атаковать осведомленную цель клыками.

## МУСОРОДРОБИЛКА

Junkyard jaw

Крепкая металлическая замена нижней челюсти, а также более скрытое улучшение верхней челюсти, мусородробилка чаще всего встречаются у бандитов, которые просто не заботятся о нормах общества. Способная с относительной легкостью прокусывать бутылки, лезвия ножей и даже металлические трубы, мусородробилка – знаменитое средство устрашения. Обратите внимание, что очень немногие пользователи подвергают себя дальнейшим изменениям, чтобы переваривать неорганические вещества, которые они откусывают, поэтому они вынуждены выплевывать их после хорошего жевания. Очевидно, что мусородробилка может творить ужасные вещи с телом метачеловека. Подходите осторожно.

Мусородробилка даёт персонажу одну клетку счётчика Физического состояния, как киберконечность.

## КИБЕР-ОРУЖИЕ

| Рукопашное оружие | Досяг. | Урон | БР |
|---|---|---|---|
| Экстрем. кибер. оружие | 1 | (Сил + 5)Ф | — |
| Клыки | — | (Сил)Ф | — |
| Мусородробилка | — | (Сил + 3)Ф | -6 |
| Оральная Бритва | 1 | 6Ф | –3 |

| Стрелковое оружие | Точн. | Урон | БР | Режим | КО | Боеприпасы |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Однозарядный дротикомёт | 4 | 4Ф | — | ОВ | — | 1 (м) |
| Фламетоссер | 4 | 6Ф(огонь) | –6 | СЗ/ОЧ | — | 5 (м) |

### ОРАЛЬНАЯ БРИТВА

Oral slasher

Хай-тек язык лягушки: закреплённая под языком катушка с острой проволокой, запускаемая сжатым воздухом, чтобы пронзить цель, а затем свернуться обратно. При дальности всего метр, бритва является оружием ближнего боя, но с ней используется умение Экзотическое Оружие, а не Безоружный Бой. Оральная бритва часто используются вместе с химикатами, но не всегда.

### ОРУЖЕЙНЫЙ МЕТАТЕЛЬ

Weapon launcher

Функционально эта модификация имплантированного оружия схожа с баллистой или катапультой, и позволяет метать оружие как снаряды, хотя и на небольшое расстояние. Очевидно, что на такой финт идут из отчаяния, но иногда фактор неожиданности способен многое изменить. Атака разрешается с использованием Силой пользователя или киберконечности (само собой, если оружие имплантировано в киберконечность) и использует умение Метательное Оружие. Если запущенное оружие можно подобрать, потребуется три Сложных действия, чтобы привести метатель в рабочее положение, а затем ещё два, чтобы повторно прикрепить оружие.

### ОДНОЗАРЯДНЫЙ ДРОТИКОМЁТ

One-shot dartgun

В то время как обычные многоцелевые дротикомёты оцифровываются правилами на обычное кибер-оружие, однозарядные дротикомёты – удивительно распространенные модификации с непредсказуемым расположением на теле. Стандартом является размещение в пальце, но иногда их устанавливают во рту под языком, иногда на спине для стрельбы назад, или даже в глазницу – это лишь некоторые примеры. Обратите внимание, что дротикомёт в глазу не позволяет ставить киберглаз. Однозарядные дротикомёты используют дальности тазеров и перезаряжаются за одну минуту. Настоятельно рекомендуется покрывать боеприпасы для них каким-либо химическим веществом.

### ФЛАМЕТОССЕР

Flametosser

Не так эффективен, как полноценный огнемет, тем не менее, – забавное оружие для самых «зажигательных» бегущих в тени. Состоящий из распылителя жидкости, двух контейнеров для химикатов, которые воспламеняются при смешивании, и небольшого отверстия для их выпуска, фламетоссер обычно вмещает достаточно боеприпасов для пяти выстрелов, но при необходимости могут быть добавлены дополнительные емкости с горючим. У каждого химического вещества есть отдельный порт для заправки, и открытом состоянии они имеют чёткую цветовую кодировку, чтобы избежать ошибки. Согласно судебному делу Арес Макротехнолоджи против Джаблонски, 2032 г., пользователи, которые заливают топливо в неправильный порт и загораются, не имеют возможности обратиться в суд.

Фламетоссер использует дальности тазеров.

### ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ КИБЕР-ОРУЖИЕ

Extreme cyberimplant weapons

Не все киберимпланты – обалденные клинки или крутые пистолеты. Некоторые из них выглядят не шикарнее привязанной к дубине бензопилы, лишь бы только работало. Ножовки, бензопилы, вращающиеся цепы – поле возможностей столь же разнообразно, как и воображение. Хотя между дрелью и автоматическими тисками есть очевидные различия, по сравнению с их использованием в качестве оружия они, скорее, академические. Важно отметить, что экстремальное кибер-оружие полностью заменяет одну руку пользователя, что может сделать жизнь довольно трудной!

Снизьте Физический предел пользователя на 1 при попытке атаковать с помощью экстремального кибер-оружия.

**КОМПЛЕКТЫ**

| Комплект | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Ацтехнолоджи Ягуар | 0,5 | [5] | 2,000¥ |
| Пакет А | 3,06 | 8Л | 68,000¥ |
| Пакет В | 5,31 | 12Н | 222,000¥ |
| Эво Атлантида | 0,72 | 8 | 16,000¥ |
| Хоризон Полноценный Опыт | 1,08 | 12Л | 20,000¥ |
| Ренраку Трейдджек | 0,9 | 12 | 124,000¥ |
| Сайдер-Крупп Киберлогика | 0,81 | 12 | 16,000¥ |
| Сиавасэ Кахо | 0,45 | 4 | 6,000¥ |

## ПАКЕТЫ АУГМЕНТАЦИЙ

Несколько лет назад была введена концепция киберкомплектов – упрощённый процесс, при котором сразу аугментируется целый набор хрома, что делало процедуру разовой, при этом субъект мог получить более целостный опыт, поскольку отдельные аугментации могли быть связаны более надёжно. Идея первого поколения была хорошей, но в ней были некоторые недостатки, в первую очередь из-за того, что в каждом комплекте миксировалось оборудование от нескольких производителей, что снижало прибыль. Были обнаружены и некоторые другие проблемы, более важные для конечного пользователя, результатом стали доработкам, которые привели к появлению современных пакетов аугментаций.

Все современные комплекты аугментаций основаны на кибервэре одной мегакорпорации, обеспечивая максимальную совместимость и надёжность на альфа-уровне без увеличения стоимости. Потенциальные потери прибыли при этом компенсируются статусностью, которую несёт «линейка продуктов премиум-класса» и рекламой, которую она содержит и делится со всеми потенциальными клиентами. По сути, каждый покупатель становится ходячим рекламным щитом, позволяющим каждому узнать, какие аугментации есть у пользователя и где они могут такие получить. Имейте в виду, что вы не можете отключить эту беспроводную рекламную функцию, и, нет, пакеты аугментации никогда не подлежат возврату.

- Рекламит оборудование, а не программное обеспечение или закодированные RFID-метки. Код слишком глубоко закопан в самом кибервэре, стиратель меток не справится, чтобы выкорчевать эту хрень вам нужно, чтобы опытный кибертехнолог вскрыл вас и удалял всё вручную. Большинство доков берут около тысячи ньюйен за каждую аугментацию, плюс-минус. Хорошее отношение техника желательно.
- Butch
- В результате вы плюс-минус выйдете в ноль. Чёртова экономика.
- Clockwork
- Где-то там хромированный бухгалтер схватился за сердце.
- Butch

Пакеты аугментаций – это набор заранее выбранного кибервэра, при этом весь пакет получает множитель стоимости Сущности 0,9 без увеличения стоимости или Доступности. Беспроводную связь этих комплектов нельзя отключить. Аугментации известны «болтливостью» и всегда рады рассказать любому, кто отправляет запрос, что это такое и какая мегакорпорация их изготовила. Они больше заинтересованы в продвижении своей мегакорпорации, чем в том, чтобы доставить пользователю неприятности, так что они не передают личную информацию, ГРЕхи и т.д. Но, всё равно могут усложнить скрытность. МИ рекомендуется создавать свои собственные наборы аугментаций, которые лучше всего подходят для их кампании. Каждый пакет имеет стоимость, равную общей стоимости кибервэра, которую он содержит, как если бы они были стандартного класса, и Доступность, равную наивысшей из отдельных частей (и с соответствующей легальностью – Л, или Н, если они есть в какой-либо незаконные части).

## ПРИМЕРЫ ПАКЕТОВ АУГМЕНТАЦИЙ

### АЦТЕХНОЛОДЖИ ЯГУАР

Aztechnology Cunmiztli

Учитывая, что Ацтлан одно из немногих государств с легализованным кровавым спортом, а также яростно-воинственной гордостью, неудивительно, что некоторые боевые аугментации там Лицензируемые, а не Незаконные. Зарегистрированные гладиаторы или желающие олицетворять дух нации, могут гордо расхаживать, как зарегистрированный владелец огнестрельного оружия в СКАШ. Конечно, как только вы окажетесь вне собственности Ацтехнолоджи или территории Ацтлана, вам придётся иметь дело с местными законами, поэтому этот пакет отмечен как Незаконный для всех сиэтловцев, которым действительно приглянулись такие вещи.

### ПАКЕТ А

Вшитые рефлексы *Хуиztизтили* (1)
Замена мышц *Мотлопаль* (1)
Выдвижные когти *Ицтихуихуитцик* (левая и правая рука)

### ПАКЕТ В

Вшитые рефлексы *Хуиztизтили* (2)
Замена мышц *Мотлопаль* (2)
Кибер-шпора *Ицтихуихуитцик* (левая и правая рука)
Усилители реакции

### ЭВО АТЛАНТИДА

Evo atlantis

Хотя его компоненты часто продаются отдельно, пакет Эво Атлантида включает в себя всё для исследования бескрайней толщи Океана, включая баллон с гелием для борьбы с азотным наркозом. Новым атлантийцам настоятельно рекомендуется потренироваться с напарником перед переездом. Безопасность прежде всего!

Модификация сумеречное зрение
Киберперепонки (обе руки и обе ноги)
Кислородные кибержабры
Внутренний кислородный резервуар (1)

## ХОРИЗОН ПОЛНОЦЕННЫЙ ОПЫТ

Horizon experience!

Ничто не может сравниться с персональным пакетом от Хоризон в деле прямой трансляции стримов или записей на СимСтейшнал. В то время как многие пользователи продвигаются к цели постепенно, покупая киберглаза и загружая видеопотоки на ЮСтар, желая, чтобы все знали всё о их жизни, вы можете сразу перейти на высший уровень! Полный пакет включает в себя не только исчерпывающий набор опций для записи того, что пользователь видит, слышит или даже пробует, но также и их эмоциональные связи. Таким образом, молодая симзвезда могут сделать себе имя, до того, как её обнаружат продюсеры. И ею можете стать вы!

Датаджек *Аксесс*
Обонятельный бустер (1) *Арома*
Симриг *Аксис*
Бустер вкуса (1) *Ням!*
Киберглаза (1) *Снапшот*
Кибероуши (1) *Долби Префект Пич*
Сенс-линк *Сенсейшонал*

## РЕНРАКУ ТРЕЙДДЖЕК

Renraku tradejack

Относительно простой комплект, предназначенный для взаимодействия с новой системой беспроводной загрузки умений Ренраку, Трейдджек вступает в прямую конкуренцию с Хоризон, поскольку Ренраку комбинирует непревзойдённую лингвистическую базу с расширяющимся набором активных умений. Обратите внимание, что в комплект Трейдджек не входит скилсофт, чтобы побудить пользователей подписаться на услугу Вавел, но их можно приобрести отдельно.

Чипджек (4) *Помощник*
Скилджек (4) *Вундеркинд*
Скилвэр (4) *Десятиборец*

## САЙДЕР-КРУПП КИБЕРЛОГИКА

Saeder-Krupp Cyber Logician

Изобретённая Сайдер-Крупп концепция и сочетание аугментаций более не ограничивается персоналом мегакорпорации и вышла на широкий рынок. Основное внимание уделяется не физической производительности, как у многих других пакетов, а, оптимизации работы мозга: пользователь получает расширенные вычислительные мощности и аналитические способности, намного превосходящие возможности обычных металюдей.

три датаджека *Элибот*
блокировщик данных (6) *Тресор*
Визуальный канал
Звуковой канал
математический сопроцессор *Матмайкер*
сопроцессор восприятия *Ауфмарксамкейр*

- Большинство киберлогиков получают дополнительный мозговой биовэр, но он не входит в стандартный комплект.
- Glitch

## СИАВАСЭ КАХО

Shiawase Kacho

Лучший пакет для сарариманов, Кахо, назван в честь базового управленческого звания в корпоративной структуре Сиавасэ. В то время как многие мегакорпорации отошли от идеи увеличения числа руководителей, Сиавасэ – консервативная организация, сопротивляющаяся переменам и предпочитающая действовать по-своему. То же самое делали и основатели, и нынешние руководители, и следующее поколение будет действовать так же, если они захотят когда-либо получить повышение. Многие выпускники колледжей, поступающие на работу в другие корпорации, также получают пакет Кахо в поисках конкурентного преимущества в борьбе за повышение.

Датаджек *Дентат*
Хэдвэр коммлинк *Сиавасэ Дзиси* (ттх как у Ренраку Сенсей)
Визуальный канал *Хекиги*
Звуковой канал *Денваки*

# ПЕРЕОПРЕДЕЛЁННОЕ ТЕЛО

**ТОПИКСТАРТЕР: DR. SPIN**

Я не настоящий врач, зато смотрел много тридео.

Извините, всегда хотел это сказать. Именно, когда KAM и The Smiling Bandit занимаются генотехом, Butch залег на дно, а Nephrine вещает о кибернетике, Bull попросил меня просветить вас текущего состояния биотеха. Изначально работу хотели доверить Plan 9, но пара сотен мегапульсов[1] о том, насколько крута Эво, показали, что он, возможно, не самый беспристрастный наблюдатель. Когда его нет на горизонте, я рад сделать всё, что в моих силах, чтобы ввести вас в курс дела. Имейте в виду, что у меня нет докторской или иной степени, поэтому я собираюсь упростить некоторые технические детали в пользу того, что действительно важно: как биотехнологии могут сделать вас лучше.

- [надул губы] Я не виноват, что Эво делает лучшие штуки.
- Plan 9
- Извини, Plan 9, но нам нужен был широкий взгляд на весь спектр биотеха, а не пересказ каталога Эво.
- Bull
- Тем не менее, я была бы не против взглянуть на его файл! В последнее время зеркало меня огорчает.
- /dev/grrl

Наиболее очевидным аспектом этого является тот простой факт, что в городе больше клиник, чем полицейских участков, однако биотех выходит далеко за рамки этого. Он в еде, которую вы едите, в косметике, которую вы носите, и, вполне возможно, в улучшениях вашего собственного тела. Биотех используются для производства электроэнергии, очистки воздуха и в тысячах других промышленных сферах, от красителей, до клеёв, практически для всего. Прежде чем я слишком увлекусь, я полагаю, что пришло время стереть пыль с учебника по истории и провести вам быстрый тур по биотеху прошлого.

## ИСТОРИЯ БИОТЕХА

Биотех – старейшая профессия в мире, восходящая к временам козоводства и протоземледелия. Мы нашли у животных понравившиеся качества, такие как готовность волков держаться рядом с нами, и те, которые нам не нравились, например, агрессия на детей, после чего селекцией усилили первые и купировали вторые. Мы не только укротили животных, мы приручили их, сделав их зависимыми в повседневной жизни и создав подкласс животных, которые инстинктивно знали, что человеку следует подчиняться, без необходимости обучать поколение за поколением. Одновременно с этим мы скрещивали растения, делая наши продукты питания более урожайными, более устойчивыми к болезням и паразитам, да и просто более вкусными. Мы регулярно смотрим на окружающий мир и говорим: «Неплохо… но можно добиться большего».

- Да, мы можем!
- KAM
- Какое высокомерие!
- Fianchetto

Следует отметить, что мы не просто экспериментировали на растениях и животных, мы вмешивались и в свою природу. Мы видим следы стоматологии и хирургии в останках предков времён ледникового периода, который мы пережили, выяснив пределы своих тел и облачив их в толстые шкуры и меха. Мода во многом была первым биовэром. Раскрашивая кожу или волосы с помощью растительных красок, украшая себя красивыми камнями или костями, даже превращая местную флору и фауну в оружие, компенсируя собственные недостатки, мы решили, если бы у нас чего-то нет, мы возьмём это из окружающего мира или создадим его аналоги.

Перенесёмся в более современную эпоху и мы увидим стабилизацию животных, таких как разнообразные породы собак и крупного рогатого скота, а также селекцию растений. Мы продвинулись достаточно далеко, чтобы превратить банан из маленького стручка с семенами в длинное, легко очищаемое и лишённое косточек лакомство, которое лежит в руке именно так, как нам удобно. Мы научились создавать восхитительные яблоки, прививая одно дерево к другому, и использовали

1 Мера измерения информации.

этот метод для создания красивых цветов.

Биотех как отрасль промышленности по-настоящему зародился в 1635 году с голландской тюльпановой индустрией: легендарным бумом и не менее легендарным крахом, связанным с уникальными сортами тюльпанов, возмутительно огромных сумм, которые люди были готовы платить за них, и последовавшего за этим инвестиционного безумия. Хотя фактические последствия кризиса разорили лишь около двух десятков человек, сам процесс был описан и систематизирован английскими историками, в результате чего родился хрестоматийный пример биржевого пузыря, не покидающий дискуссии экономистов, несмотря на некоторую неточность.

- Кстати: у меня есть набор плюшевых игрушек Матрикс-Тан в отличном состоянии. Напишите мне!
- Slamm-0!

В двадцатом веке процесс резко ускорился благодаря трём важным событиям. Первым было использование определённых пород лабораторных мышей. Хотя обычные мыши веками использовались для тестирования самых разных вещей, создание замкнутой генетической линии мышей, чьи базовые реакции были настолько схожи, что стало возможным регистрировать самые незначительные воздействия, было огромной вехой. В конечном итоге лабораторные мыши стали вторым видом, геном которого был полностью исследован (после человека), что привело к нашим первым патентам на формы жизни. "Козы-пауки"[2] стали важнейшей вехой в истории трансгенных исследований, их вымя было модифицировано, чтобы вырабатывать шелковый белок, как у паука, что позволило значительно увеличить производство шелка. Затем появилась овечка Долли, первый в мире клон. Из-за пропущенной генетической уязвимости она умерла довольно рано, но она проложила путь, по которому мы идём сегодня.

- Необходимость – мать изобретения, но закон о патогенах – его отец.
- Kay St. Irregular
- Идея обладания другой формой жизни – проклятие для всех нас.
- Chainmaker

2 Да, они существуют в реальном мире. И делает их компания Horizon.

Так мы подошли к современности. В 2003 году у нас появилась GloFish – рыба, светящаяся в темноте, изначально предназначенная для обнаружения загрязнения, но ставшая популярной у аквариумистов. В 2032 году было открытие Оуэна Уайтинга и его уникальная принимаемая генетическая структура, которую два года спустя Сиавасэ запатентовала как органы типа О. Отсюда мы получаем распространение слюнтяев, а затем – массовое производство биопродукции и биогенных продуктов. Продовольственный дефицит 30-х и 40-х годов в конечном итоге был преодолён с помощью биотехнологий, что привело к замене большинства основных продуктов питания соей, крилем, микопротеином, водорослями и люпином[3], хотя о последнем особо не говорят.

- Так вот о чем говорил КАМ семь лет назад ?! Я знал, что «люпин» – это волчье мясо!
- Slamm-0!
- Как ты с ним живёшь, Netcat? Серьёзно.
- Pistons

В то время как в современном мире постоянно происходят всевозможные биотехнологические прорывы, невидимые большинству за стенами фабрик, ферм и в фармакологических лабораторий, сегодня я расскажу о тех применениях биотеха, которые наиболее нам интересны: биовэр и биоскульптинг. В нашей истории никогда не было такого момента, когда вы могли бы просто выбрать красоту по каталогу, и, честно говоря, единственная причина не быть безупречными сегодня – бедность.

- Spin, слабо чекнуть человеческие привилегии? Не забывай, что большая часть населения бедна.
- Beaker
- Однако он прав. Определить принадлежность объекта к экономическому классу можно не только по тому, что он носит, но и по тому, как он выглядит. Кривые зубы, испорченная кожа, лишний вес из-за некачественной пищи – всё это проблемы бедняков, которые богатых задевают редко. Единственное препятствие между гадким утёнком и шикарным лебедем – это золотая кредитка.
- Kia

3 В переводе это люпиновые, они же волчьи бобы. Но из-за коммента пришлось оставить так.

- Или нужно родиться эльфом.
- Haze
- К черту твои стандарты красоты. Гоблинам этого мира не нужно стыдиться того, кто они есть.
- Butch
- А почему вы должны гордиться тем, кем родились? В конце концов, у вас не было выбора. Это так же нелепо, как ненавидеть кого-то из-за количества пигмента в коже. Безусловно, лучше судить кого-то по его характеру, но, честно говоря, тот, кто не желает меняться, в том числе внешне, ради "сохранения реалистичности", на мой взгляд, невежественен. Возьмите все доступные ресурсы и получите либо превосходный результат, либо неудачу и пулю. В любом случае, ваша внешность – вопрос вашего выбора и не предопределена от рождения.
- OrkCEO

## СИНИЙ БИОТЕХ

В мире биотехнологий терминология всегда была довольно запутанной, но на текущий момент отраслевым стандартом стала градация Сиавасэ. Вот и не будем плодить сущности. Синий биотех ориентирован на океаны и моря планеты. Будь то аквакультура, подводное земледелие или выращивание криля в домашних условиях, если оно живёт в воде, оно находится в синем списке. Обитатели прибрежных регионов должны знать, насколько велик этот рынок, но люди, не имеющие выхода к морю, могут быть удивлены. На самом деле удивление нелогично, так как семьдесят процентов нашей планеты покрыто водой, но люди там не живут (ну, большинство из них по крайней мере) и обычно её игнорируют. Подводные жилища невозможны без синего биотеха, обеспечивающего устойчивые запасы воздуха и питьевой воды, а биовэр позволяет нам преодолеть даже эти границы, создав целые сообщества «водных металюдей», которым нет нужды беспокоиться о воздухе. Чрезмерный вылов рыбы опустошил популяции во всём мире и синий биотех пытается повернуть вспять эту ситуацию.

- Удачи заставить Морского Дракона поверить в это.
- Frosty
- В реках и озёрах тоже работает синий, но они, очевидно, менее крупная территория, чем океаны. Тем не менее, как только будет восстановлена популяция рыбы в мелких водоёмах, последует полномасштабное восстановление морской. Восстановление дельфинов стало крупным шагом для синего биотеха, превратив их из «почти вымершего вида» в «малочисленный», а протеину из медуз нашли применение в пищевой промышленности, одновременно решив проблему нехватки других морепродуктов. Можете ли вы поверить, что всего пятьдесят лет назад идея «большого желе» даже не поднималась? Мое лето было бы намного хуже!
- Sounder

## СЕРЫЙ БИОТЕХ

Работает с миром промышленности, от старомодных методов, таких как обработка кожи, производство бумаги и проверенная временем фабрика по производству клея, до более современных подходов, таких как бактерии, поедающие нефть, выщелачивание минералов и очистка воздуха. Он также охватывает фармацевтику, но не медицину. На этом рынке доминируют тяжеловесы, такие как КТМ и Сайдер-Крупп, а внедрение, как правило, происходит в промышленных масштабах. По большому счёту, мы никогда не будем взаимодействовать с такими вещами, как кислотный процесс, который может растворить гранит, оставляя драгоценные минералы нетронутыми, поэтому нам не о чем говорить, кроме а) он существует и б) именно здесь находится фундамент производства препаратов.

Фармацевтические корпорации – это родина некоторых чудес современной медицины, от обезболивающих и вакцин, до противовоспалительных и инсулина, но для них это не основная прибыль. Отраслевой стандарт – тратить пять ньюйен на рекламу за каждую ньюйену, потраченную на исследования и разработку, создавая спрос на продукт из ничего, вместо того, чтобы создавать продукт для существующего спроса. Маркетинг берёт ЦА за глотку, убеждая покупателей, что с ними что-то не так, а волшебная пилюля может это исправить. Бросьте кому-то охапку описаний симптомов, и он обязательно узнает тот, от которого страдает, и тогда он купит ваш продукт. Да, конечно, они производят и настоящие лекарства, но основная цель – это прибыль. Каждый год мы получаем новую «суперпилюлю», и каждый год возникает какая-то новая проблема, от которой чисто случайно есть лекарство. В итоге маркетинг приносит больше прибыли.

- Говоришь, как настоящий корпоративная марионетка, Spin.
- Turbo Bunny
- Нет ничего плохого в том, чтобы быть наёмником, Turbo Bunny. Док просто честен.
- Glitch

## ЗЕЛЁНЫЙ БИОТЕХ

Самое экологически ориентированное направление исследований. Обратите внимание, что я говорю «ориентированное», а не дружественное, поскольку монокультура, такая что покрывает Средний Запад одной растительной культурой, сама по себе имеет целый ряд биологических последствий. Агрокультуры, как в сельском хозяйстве, так и в животноводстве, составляют большую часть этой области, но есть некоторые побочные продукты, о которых стоит упомянуть, такие как проекты типа «Зелёная крыша», которые помогают озеленению городов, поддерживают лесные хозяйства или трансгенных домашних животных. Тем не менее, зелёный биотех всегда уделяет особое внимание сельскому хозяйству.

- СветящиесяКоты! “СветящиесяКоты – они как обычные кошки... но светятся!” В детстве я всегда хотел такого. Это просто волшебство какое-то.
- Slamm-0!
- Я сам неравнодушен к ВечнымКотятам. У меня слабость к неуклюжим маленьким пушистым комочкам и котятам, а если они никогда не вырастут? Идеально.
- Clockwork

Спрос в сельском хозяйстве бесконечен; от повышения урожайности, до усиления устойчивости к болезням и персонализированного иммунитета к пестицидам – ни одно растение сегодня не остаётся неизмененным. На рубеже прошлого века было движение против ГМО, то есть генетически модифицированных организмов, но голодные бунты отодвинули большинство этих опасений на второй план, было важнее просто получить достаточное количество калорий. На корпоративное сельское хозяйство приходилось восемьдесят процентов от общего объёма производства, и семейным фермам вскоре пришлось принять ГМО или обанкротится. Было несколько возражений, но к 2050 году Корпоративный Суд фактически объявил некорпоративное сельское хозяйство незаконным, связав его таким множеством правил и требований к продуктам питания, продаваемых на рынке, что маленький фермер не мог их выполнить. Корпоративное сельское хозяйство в настоящее время производит полностью девяносто девять процентов пищи, потребляемой метачеловечеством.

- И они очень хотят получить этот последний процент. Ацтехнолоджи, в частности, охотится за городскими фермами и подпольным сельскохозяйственным движением, намереваясь уничтожить их. Они не хотят, чтобы люди получали питание бесплатно, вместо этого их заставляют платить за него. Это просто безумие.
- Marcos
- “Если люди позволят правительству решать, какую пищу им есть и какие лекарства принимать, их тела скоро окажутся в таком же плачевном состоянии, как и души тех, кто живет под тиранией.” – Томас Джеферсон
- Chainmaker
- Орочье Подземелье имеет долгую историю самостоятельного выращивания пищи, не подчиняясь мегакорпорациям. Ренраку изо всех сил пытается разрушить это.
- Bull
- Есть небольшое, но постоянно развивающееся движение «Свободный Сад», небольших комнатных плантаций, которые позволяют людям выращивать пищу в закрытых помещениях. Мне сказали, что Артур Фогель – большой сторонник этого, поэтому странно, что головорезы Странствующего Рыцаря начали брать за правило громить их, арестовывая людей за незаконное земледелие. Мнение руководства Ареса разделилось, разрывая мегакорпорацию изнутри.
- Butch
- Средний класс не выращивает ничего, кроме цветов, но собственный сад за особняком (богатых никогда не беспокоят пешки Странствующего Рыцаря) является символом статуса, а демонстрация это особым гостям позволяет набрать социальных очков. Большинство богачей, конечно, оставляют работу садовникам, но нескольким чудакам действительно нравится этим заниматься. Поди разберись.
- Kia

Селекция животных ушла в сторону прямых генетических манипуляций. Кому нужно проходить через всю эту неразбериху скрещивания самцов и самок с желаемыми чертами, если можно исключить посредника, смешать всё в чашке Петри и через несколько месяцев получить новую породу? Свиньи и крупный рогатый скот настолько набиты антибактериальными препаратами и гормонами роста, что стали вдвое больше своего обычного размера, а гигантские мутировавшие куры, которые едва могли ходить под тяжестью своей грудки, были обычным явлением в течение десятилетий, пока современный зелёный биотех не сделал их устаревшими. Сегодня животноводство продаётся как продукт премиум-класса, а не для массового потребления, в то время как курица и свинина теперь являются продуктами питания среднего класса, бедным они уже не по карману. Старая добрая коза, первая из домашних животных, – вот единственное мясо для низшего класса, который в противном случае не мог бы позволить себе относительно здоровое питание. Помимо этого, других животных продолжают «настраивать» для занятий спортом, например лошадей, или для общения, как кошек и собак. Не беспокоясь о съедобности, эти животные могут быть сосредоточены на определённых областях, таких как скорость или очарование, создавая рынок, совершенно отличный от простого потребления.

- Серьезно, нашему ребёнку нужна СветящаясяКошка. У него никогда этого не домашнего животного, но я знаю ему понравится.
- Slamm-0!
- Не знаю, готов ли он к такому уровню ответственности. Хотя знаю – нет.
- Netcat
- Трансгенные домашние животные вошли в моду у среднего класса после того, как увидели, что у каждой квинты Усин[4] есть кошка с тематической привязкой к одному из пяти элементов. Усин покупает их у Юниверсал Омнитех, а затем совершает привязку к элементам.
- Sunshine
- О нет. Безумные увлечения домашними животными всегда заканчиваются появлением кучки ненужных животных, ведь мода проходит. Их оставляют в приютах, пока те не переполнятся, а потом просто выбрасывают на улицу. Народ, заводя домашнего питомцев – ведите себя как ответственный хозяин!
- 2XL

4 Пять дочерей Шарон Чан-Ву, родившихся после получения Второй монеты удачи по завещанию Дункельцана. Всемирные знаменитости. Привязка к элементам, охрана, тайны, бегущие в тени и линии одежды прилагаются.

## БЕЛЫЙ БИОТЕХ

Очень обширная категория. Белый биотех охватывает медицину (кроме фармацевтики), биовэр и мой личный фаворит – биоскульптинг. Короче говоря, если это имеет дело с метачеловеческим телом и не является лекарством, то это белый биотех. Он не становится постоянным источником прибыли, как серый или зелёный биотех, а явно рыночная штука, которая приносит дальнейшие инвестиции. Одно дело сказать, что у вашей коровы более чистый метаболизм, что она вырабатывает меньше метана и требует меньше выпаса при той же калорийности, но совсем другое дело, когда вы показываете великолепных моделей, изгибающих сталь голыми руками.

### О, КАК Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ

Без сомнения, трансплантаты Тип-О стали поворотным моментом в современной медицине. Оуэн Уайтинг[5] пошёл к врачу, чтобы позаботиться о незначительной травме (если вам нужно знать, он сломал палец на ноге, ударившись о кофейный столик) и его стандартный анализ крови показал некоторые интересные особенности. Он согласился провести несколько тестов, чтобы сократить свои медицинские счета, и аномалия была обнаружена: ему не хватало эпитопов (сахарных и белковых «оболочек» на мембранах органов), которые обычно уникальны на клеточном уровне. Когда обычный орган трансплантируется метачеловеку, присутствие этой оболочки заставляло тело хозяина атаковать его, как любое инородное существо. Отсутствие у Оуэна этой оболочки означало, что его органы можно поместить в тело другого метачеловека, не опасаясь отторжения. Сиавасэ щедро заплатила ему за копии генетической структуры и плазмы крови, а затем приступила к работе. Вскоре у корпы были устойчивые культуры его клеток, которые они могли использовать в качестве основы для формирования любого органа.

Эти органы, указанные в патентах как Тип-О, приживались в девяноста шести процентах случаев независимо от метатипа и дали Сиавасэ беспрецедентный доступ к медицинским технологиям. Даже сегодня любая покупка органа Тип-О переводит деньги в карман Сиавасэ из-за лицензионных соглашений. Благодаря этому удивительному прорыву Сиавасэ смогла разработать методы лечения, замены органов и биовэры, которые мог использовать почти каждый.

- Ацтехнолоджи, сотрудничавшая в то время с Юниверсал Омнитех, пыталась украсть линию культур Тип-О и использовать их для создания своих собственных линий. Они проиграли судебный процесс после того, как генетическое секвенирование показало, что материал являются культивированными копиями оригинала под слоем белков, которые Роксборо добавил, чтобы скрыть происхождение. С тех пор и Ацци и ЮО получили разрешение использовать эти линии, но в качестве постоянного наказания они платят большую лицензионную плату, чем кто-либо другой. До сих пор между Сиавасэ и ЮО сохраняется напряжение, но Ацци пожали плечами, смирились и начали работать с Сиавасэ. Просто бизнес, понимаешь? Ацтехнолоджи чуть не похоронила ЮО, но можно поспорить, что у Сиавасэ не было разбито сердце из-за всего этого и, конечно же, Сиавасэ не предложила ЮО руку помощи. У них там долгая память.
- The Smiling Bandit
- Выращенный биовэр основывается на генетической структуре конкретного пациента, поэтому Сиавасэ не имеет к нему никакого отношения. Конечно, мелким шрифтом в документах, которые вы подписываете при прохождении лечения, говорится, что корпорация, которая выпускает для вас запасные части, владеет ими, если они не основаны на вашей собственной генетической структуре. Если же вы когда-нибудь заметите в медицинском счёте или страховке раздел «Плата за хранение», знайте, что это ваш биоматериал, который они хранят на случай, если он вам понадобится. И если вам случится не оплатить счёт вовремя, что ж, ваш биоматериал может быть использован в ужасных целях.
- Frosty

### ОТПРАВИТЬ В КЛОН

Методы клонирования также неотъемлемая часть биотеха, о чём вы, вероятно, все хорошо знаете. Хотя из отдельных белков можно создавать органы или даже конечности (технология которого была обнаружена только недавно, хотя скорее всего было заново открыто утерянное во время первого Краха), клон более энергоэффективен, особенно для тех, чей род занятий связаны с настолько высоким риском, что имеет смысл хранить полностью сформированный клон. Такие копии называют «слюнтями», у них не развит мозг, но полностью сформировано тело, в результате врачи могут просто взять те части, которые вам нужны, а остальные оставить для дальнейшего использования или утилизировать.

- Спасибо, не надо. Эти штуки на вкус такие... стерильные.
- Hannibelle
- Фу, ща блевану
- /dev/grrl

Вы не можете полностью удалить мозг клонированного «слюнтяя», так как он слишком важен для биологических функций и правильного высвобождения определённых ферментов и гормонов. Зато возможно оставить его «чистым листом», никогда не предоставляя ему никаким данных. По сути, «слюнтяев» содержат в резервуарах в условиях полной сенсорной депривации, пичкая транквилизаторами, чтобы они не двигались. Несмотря на городские легенды, они не являются личностями, никто не может «загрузить свой мозг» в один из них, чтобы получить эффективное бессмертие. Вы смотрели слишком много симов.

- Разве это не то же, что происходит с КФР?
- Turbo Bunny

5 Как ни странно, но это отсылка к клеткам раковой опухоли Генриетты Лакс.

- Даже не близко. У «слюнтяев» нет развитых нервных путей, которые нужны для такого рода вещей. Это все равно что пытаться… ну, например…. Хмм… О, как попытка установить мотор Мицубиси Найтскай в телегу для волов. И телега, и автомобиль являются колесными транспортными средствами, но в телеге нет всего, что вам нужно для использования мотора. Если в этом смысл?
- Plan 9
- Я действительно не хочу об этом говорить.
- /dev/grrl
- Было несколько попыток создать «слюнте-дронов» с использованием модифицированных версий оборудования для биориггинга. Задумка была логична: можно ригнуть кошку, можно ригнуть таракана, почему нельзя ригнуть “слюнтяя?” Ан нет, нельзя – его нейросеть недостаточно развита, чтобы ею можно было управлять живым организмом. Ходят слухи, что у Седер-Крупп или Протей есть такая технология (по какой-то причине это всегда немцы), но никто так и не смог найти доказательств – и поверьте мне, мы за этим охотились.
- Clockwork
- Пришло время обратить ваше внимание на то, что существуют давние попытки освободить «слюнтяев». Есть адвокаты по правам метачеловека, которые утверждают, что они свободные существа, которыми нельзя владеть, ссылаясь на законы о рабстве, но до сих пор им так и не удалось выиграть в суде. Однако это не мешает формированию поликлубов, как-то «Освободители Слюнтяев» захватили несколько биолабораторий, с намерением освободить “заключённых”. Вот только у «слюнтяев» нет развитого мозга даже по меркам новорожденных, поэтому, когда вы разбиваете резервуары, они просто… падают на пол. Было бы забавно, если бы не звуки, которые они издают.
- Kane
- Лютый Пиздец
- Thorn
- Это уже слишком? Haze, поддержи меня в этом.
- Kane
- Ты сам по себе, ома.
- Haze

## ЧАСТИ ЧАСТЕЙ

Биовэр! Вы все этого все ждали. Он бывает разных форм и размеров, с замечательными новыми функциями. Некоторые простые медицинские технологии тоже попадают в этот диапазон, например, замена суставов или хирургия глаза, но по большей части биовэр даёт вам что-то новое, обычно после того, как что-то вытаскивают, хотя не всегда. Биовэр не такой мощный, как кибервэр, его возможности ограничены тем, что может сделать плоть и кровь, но «запчасти» значительно крепче, часто самовосстанавливающиеся (как минимум частично) и они гораздо менее инвазивны. Новая кибер-рука – это кусок металла, который попросту чужд телу и иногда пациент не справляются свежей аугметикой и психологически отвергает её, иногда буквально отрывая от себя. Однако новая био-рука, конечно, немного странная, но, по крайней мере, это плоть и кости. Вы можете пошевелить пальцами, и это кажется правильным, просто… не совсем правильным. Вы сможете приспособиться, но это займет несколько дней.

Хотя все мы любим супер-мускулы и улучшенную работу мозга, наиболее распространённое использование биовэра – это просто замена старых, вышедших из строя частей, таких как коленные суставы или сердца, чтобы позволить кому-то наслаждаться жизнью так, как они привыкли, несмотря на преклонный возраст. Просто, безопасно и эффективно.

- И скучно. Давайте поговорим о кошко-девочках?
- Slamm-0!
- Нет, мы поговорим о пептидных культурах и биолюминесценции.
- Nephrine
- Эх…
- Slamm-0!
- Следующий раздел – кошко-девочки.
- Dr. Spin
- ДА!
- Slamm-0!

## ТОЖЕ ЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ НЕКРАСИВЫМ?

Косметические модификации остаются популярным товаром во всем мире, таково влияние универсального стандарта красоты. Который, кажется, меняется ежегодно. Тенденции приходят и уходят каждую весну, и, если вы думали, что они касаются только одежды, вы явно живете в скверном районе. Прямые волосы, вьющиеся волосы, длинные волосы, короткие волосы, широкие бедра, тонкие бедра, волосы на груди, гладкая кожа – всё это приходит и уходит со сменой времен года, что вы можете отследить просто нажимая несколько кнопок. Вы были бы потрясены, узнав, сколько процедур придумано в наши дни. Заходите, присаживайтесь и через тридцать минут или меньше вас увидит врач. Небольшие модификации можно сделать за час. Отправьте семью на новый трид и порадуйте себя новым носом! В этом году в моде дварфы, так что, парни, вы можете инвестировать в форму ушей, мгновенные бороды и крепкие волосы на груди, в то время как дамы будут ворковать над соответствующей формой ушей, округлыми бедрами и еще более округлой грудью, которая значительно отличается от моды прошлого года. Для тех, кто хочет более полный пакет, я могу предложить мышечный тоник и глаза тролля. Неделя потраченного вами времени для лучшего года в вашей жизни!

- Подожди, стройные в этом году не в моде?
- /dev/grrl
- Только для людей, милая. Эльфы всегда на коне.
- Beaker
- [Пускает пузыри через трубочку] Понятно.
- Slamm-0!
- Это выходит за рамки возможностей средней клиники, но если хотите получить новый опыт вы всегда можете провести полную подгонку метатипа. Если вам интересно, я могу направить вас в ближайший к вам «рихтовальный цех» Эво…
- Plan 9
- Хотя легко зайти слишком далеко, следует помнить, что некоторые биовэры, такие как шелковистая кожа, являются краткосрочными и полностью неинвазивными. Довольно стандартная процедура для каждой старлетки, идущей в Ванкувер или Нэшвилл, чтобы «засветиться» накануне большой премьеры и выглядеть наилучшим образом для папарацци. А малейшее изменения пигментации заметит любой настоящий супер-фанат, о чём немедленно сообщит всем вокруг.
- Turbo Bunny
- Вперед, Маршеры!
- Fenian Fan
- Фред, пожалуйста, не подделывайте аккаунты. Вы знаете, как расстраивается Glitch.
- Bull

## СИМБИОНТЫ

Наконец, у нас есть симбионты. Казалось, что они могли стать Следующей Большой Вещью, но, к сожалению, металюдям не слишком приятна идеи делить своё тело с чем-то ещё, а тут ещё проблем с КФР, так что у симбионтов есть небольшая проблема с пиаром. Мне дали понять, что по этим вопросам всё ещё проводятся исследования, особенно Аресом, но симбионты не пойдут в серию пока общество не будет должным образом подготовлено.

- Это не тот Арес, который я знаю и на который работаю. Нам немного неудобно, что нас используют в качестве носителей для чего-либо.
- Sticks

Из-за негативной реакции на симбионты, или, если использовать предпочтительный термин «СожТех» (от Технология Сожития), акцент сместился с макросимбионтов на микробионты, а в идеале – инфузии бактериального уровня. Просто разорвите пакет, размешайте порошок с небольшим количеством воды, сделайте глоток, и пуф, вэр установится. Предстоит проделать большую работу, но маркетинговые исследования показывают огромный потенциал для пищевых добавок через несколько лет. Держите глаза открытыми.

# БЕЛКОВЫЕ КОРОЛЕВЫ

За последние двадцать лет ни одна технология не стала важнее биотеха. Нанотех был волной из будущего, но в глазах всего мира нанопокалипсис отбросил их как минимум на десять лет назад. Генотех – важная подкатегория биотеха, но им занимаются KAM и The Smiling Bandit, поэтому я собираюсь сосредоточиться на остальном. Биотех-корпорации странновато смотрятся в корпоративном мире, поскольку они не особо беспокоятся о квартальных или даже годовых отчётах. В то время как «Короли Хрома» делают всё, что угодно, чтобы получить десятиминутную фору, «Белковые Королевы» предпочитают более стабильную работу. Одна ошибка, вышедший в широкое употребление ошибочный геномод и целые направления исследований должны быть отменены и перезапущены с нуля с учетом новой биоформы. Такой консерватизм характерен для всех биотех-корпорацией (за одним примечательным исключением, см. ниже) и неотделим от сложностей этой работы.

## КОРОЛЕВА-МАТЬ

**Сиавасэ**, или, точнее, Сиавасэ Биотех, в настоящее время стоит на вершине биотехнологий. Старушка была первой, кто предложил кастомный биовэр, привела в мир генотех, а сила их зелёного биотеха является краеугольным камнем всей корпорации. Интересно, что старушка не пользуется большой популярностью в прессе; её устраивает сидеть сложа руки и наслаждаться своим положением, позволяя слабому свету плясать в причудливо украшенном платье. Как и остальная Сиавасэ, они гонятся за прибылью, а не за заголовками и заинтересованы в постепенных, непрерывных потоках доходов, а не в циклах подъёмов и спадов. Хотя они неплохо инвестируют в разработку, они не склонны глубоко погружаться в новые технологии, зато упорно работают над удешевлением существующих процедур, пытаясь повысить эффективность и сделать расходы максимально управляемыми. По мнению Сиавасэ, передовые исследования дело тех, кто хочет достичь вершины, а не те, кто уже её занимают. Кроме того, корпоративная шпионская сеть Сиавасэ не имеет себе равных, и они абсолютно не стесняются нанимать бегущих в тени, чтобы украли новейшие разработки, на которые были потрачены целые состояния. После этого корпорация может кинуть в бой мощную команду юристов, чтобы запатентовать разработку раньше настоящих создателей, а затем потратиться на допразработки, чтобы улучшить технологию.

- Хорошо быть королевой.
- Baka Dabora
- Верно, но такой подход стратегически проигрышный. В конце концов, враги нападут кучей и собьют вас с ног.
- Stone
- Обычно так бы и было, но Сиавасэ всегда находилась

под защитой остальной части Японского Блока и, всегда имела способ получить решающее количество голосов в Корпоративном Суде. Сиавасэ имеет долгую историю продажи корпоративных секретов другим мегакорпорациям, иногда без использования самой информации, создавая ситуации вроде «Как насчет маленькой помощи?», когда Сиавасэ намеренно даёт преимущество одной из сторон, когда не хочет сама вступать в войну корпораций. Сиавасэ – доброжелательная королева, и склонна дарить подарки или, по крайней мере, щедро их продавать, а это имеет большое значение для «наведения мостов». Никогда не забывайте, что у самой старой мегакорпорации самый большой набор хитростей.

- Icarus

Сиавасэ – крупный игрок в белом, сером и зелёном биотехе, и немного отметилась в синем. Зелёный биотех, конечно же, приносит им основную прибыль, поскольку сельское хозяйство является стержнем их общей бизнес-модели, но огромное разнообразие биотеха ошеломляет. Далеко обогнавшая конкурентов по производству риса Сиавасэ также имеет самую большую долю рынка как в сое и криле, а также, в настоящее время, мировой лидер в производстве микопротеина. Пока Атехнолоджи восстанавливает репутацию своего предприятия в Пуэрото-Рико, Сиавасэ проводит анализ затрат и выгод, чтобы понять, стоит ли вкладывать деньги в возвращение НатВат на рынок. После того, как чума атласои поразила весь Ацтлан, они также хотели стать стать вторым производителем пшеницы в мире, но Хоризон крепко занимает эту позицию.

- Ох, этот мальчишка раздражает биотехнологическое подразделение Сиавасэ. Хоризон будет отшлёпан Королевой.
- Slamm-O!

Ранее серый биотех Сиавасэ был сосредоточен скорее на промышленном производстве, чем на очистке, но современная философия Сиавасэ взяла курс на экологию. Теперь, вместо того, чтобы подавлять слухи об экологических проблемах, они, похоже, искренне заботятся о том, чтобы устранить производственный ущерб и завоевать сердца и умы в долгосрочной перспективе. Конечно, основной мотив – получение прибыли, ведь Сиавасэ ничего не делает, если не может получить прибыль, – но часто этим можно пренебречь. Конкретным примером могут служить нефтесобирающие бактерии, которые они используют у берегов Нигерии, в отличии от других, данный штамм не поглощает нефть и падает на дно океана, а остаётся на плаву, так что Сиавасэ может собрать их и выжать нефть, после чего продать, сохраняя бактерии для повторного использования.

- Это противоречит краткосрочному подходу Мицушимы к открытой добыче и грубому подходу – «всё ради прибыли». Просто ещё одна стрела в колчане ненависти между двумя мегакорпами.
- Glitch
- Смещение фокуса совпадает с приходом советников из синтоизма и восхождением на пост председателя Хитоми. Это санкционированно её отцом, генеральным директором, вероятно, в качестве одного из «пряников», чтобы она не стояла у него на пути. Хитоми по-прежнему владеет значительным количеством акций и, совместно с синтоистским блоком, может уделять внимание вопросам окружающей среды. Это «подкупило» Артура Фогеля, так что в Корпоративном Суде Арес голосует вместе с Сиавасэ. Такой побочный эффект договорённости. И снова – мама знает все хитрости.
- Kay St. Irregular

Как ни странно, белый биотех – самое слабое место корпорации, учитывая, сколько инноваций они внедрили в этой области. Они продолжают совершенствовать конструкцию и имеют самый большой набор культивируемых биопродуктов из всех мегакорпораций, но, похоже, первостепенной целью текущих исследований они видят генетику. Ни для кого не секрет, что Тадаси Сиавасэ «улучшил» всех своих детей, а они, в свою очередь, «улучшили» своих (за очевидным исключением императрицы Хитоми), в то время как корпоративная культура продолжает использовать генетически модифицированные пары своих граждан для создания новых поколений руководителей.

- Императрица Хитоми – магнит для слухов. Она техномант! Она вампир! Она маг! Где доказательства?
- Snopes
- Каждый раз, когда я приношу вам доказательства чего-либо, вы просто отбрасываете их. Начинаю чувствовать себя нелюбимым.
- Plan 9

## РУССКАЯ ПРИНЦЕССА

Ближайший претендент на трон – **Эво**, так как она участвует в белом, зелёном и синем биотехе. Действительно, текущее корпоративное направление для Эво – направить ещё больше средств бюджета на исследования биотеха, а не в кибертеха, из-за чего они могут вскоре опуститься на второе место в кибервэре, достигнув первого места в биовэре, уступив одно поле битвы для возможности победить на другом. Само собой, если вы целитесь в королеву, лучше не промахнуться.

Подразделение белого биотеха в Эво больше, чем у Сиавасэ, но не приносит стабильной прибыли. В прошлом небольшой игрок в этой области, в основном сосредоточенный на медицинских технологиях через свою дочернюю компанию КрашКарт, Эво всегда следила за необычными биомодификациями, от модификаций для девочек-кошек, которые они совершенствовали, ещё будучи Яматесу, до модификаций для удобства пребывания в космосе. Приглядевшись к экзотике, они были готовы, когда пролетела комета и ударила ВРНГЭ. Внезапно всем потребовались глаза насекомых, зелёная кожа и перья вместо волос, а Эво стала их универсальным магазином для всего этого. Это увлечение привело к нескольким годам баснословных

прибылей, которые были вложены в дальнейшие исследования ещё более экзотических функций, пока не произошел неизбежный крах, когда дух времени изменился и ВРНГЭ ушёл из моды. Крах отрасли стал для Эво сильным сдерживающим фактором, но она удержалась благодаря доминированию в кибервэре и технологиям для мет. С тех пор они сосредоточились на базовых медицинских модификациях, особенно на омоложении частей тела, повреждённых с возрастом, и твёрдо держатся лидерских позиций в спортивной медицине в целом.

- Привет, Sticks, можно ли подсчитывать, сколько Арес убил транслюдей, которые предпочитали насекомоподобные внешность, принимая их за духов-насекомых?
- Stone
- Не скажу, что этого никогда не было, но нет, официального учёта не ведётся. Такие идиоты должны были знать на что идут.
- Sticks
- Наш добрый доктор недооценивает удивительное разнообразие биотехнологий Эво. Хотел бы предоставить все подробности, но кто-то уже решил, что я был «слишком предвзятым», и отказался от моей помощи. Хмм.
- Plan 9
- Ой, не парься. Напиши мне в личку, ок? Я хочу кое о чём с тобой поговорить.
- Turbo Bunny
- Следует отметить, что в годы своего бума Эво увлеклась исследованиями, нанимая (или похищая) ведущих учёных со всего мира. Но после Краха они не могут позволить себе ни дорогие контракты, ни мощную службу безопасности, и с тех пор постоянно теряют исследователей. Если вам нужна работа, у меня есть несколько контрактов.
- Cosmo

В течение многих лет зелёный биотех был тихой силой Эво, так как они изначально были привлечены, чтобы помочь с нехваткой зерновых в России, а затем постепенно завоевали такой контроль, что захватили все поля, став крупным игроком в сельском хозяйстве. Эво также подчинила лесозаготовительную отрасль и вместе со своим соперником Сиавасэ продвинула дерево и бумагу как устойчивое решение мировой проблемы нехватки пластика. Несколько японских дочерних компаний, унаследованных от Яматэсу, в основном занимаются изготовлением бумаги, что является освящённой веками традицией. Эво хотела бы расширить свою деятельность в обеих этих областях, но переговоры с Якутией были в лучшем случае нестабильными. Людвиг лично участвовал в переговорах и установлении умеренной политики лесозаготовок, но это приносит деньги правительству, вызывая гнев анти-верняских мятежников из Саган Заба, склонных атаковать лесозаготовительные партии, несмотря на желание открыть леса для эксплуатации более активной, чем согласен Верня[6]. Это сложный танец.

- Насколько мне известно, Людвиг взыскал с Верня какой-то древний долг, чтобы проводить некоторые операции в Якутии. Интересно, откуда они друг друга знают?
- Ethernaut
- Эво послал шокирующее большое количество исследователей в Ацтлан, чтобы помочь с чумой атласои. Что бы это ни было, они хотят убедиться, что она не распространяется.
- Marcos

И, наконец, синее подразделение Эво. Оно лишь немногим меньше, чем Протей, Эво кровно интересуется мировыми океанами и уже давно использует «лемурийские» модификации для проведения глубоководных исследований. Похоже, они в лучших отношениях с Морским Драконом, чем с Протеем (не то чтобы это о многом говорило), и продолжают беспокоиться о морской строительной отрасли, настаивая на более строгом экологическом регулировании в этой области. Они продолжают быть первопроходцами в аквакультуре и являются вторыми ведущими производителями криля, а также ведущими производителями морских водорослей.

- Конечно, Эво также тесно связаны с внепланетными исследованиями, которые были необходимы для обеспечения устойчивого сельского хозяйства на Марсе и изобретения различных космических технологий, таких как утилизация отходов и улучшеное накопление воды, эффективный биологический обмен диоксида углерода и кислорода, а также множество других второстепенных аспектов.
- Orbital Bandit
- Когда Plan 9 войдёт в систему и увидит, что пропустил эту часть, ему будет очень грустно.
- /dev/grrl

6 См. Shadows of asia.

## ГЕРЦОГИНИ

Каждая из герцогинь показывает хорошие результаты в одном направлении биотеха или достойно в нескольких более мелких областях, что позволяет им оставаться в игре. Ни одна из них не может сравниться по весу с королевой или принцессой, но они могут, по крайней мере, претендовать на конкурентоспособность в одном аспекте. Они кружат вокруг, обсуждая платья друг друга, а затем сплетничают, обмахиваясь вычурными веерами.

- Эта метафора начинает исчерпывать себя.
- Butch

## АЦТЕХНОЛОДЖИ

Ацтехнолоджи была ведущим производителем сельскохозяйственной продукции в мире, а теперь ей приходится просить гуманитарной помощи у ГКА и Хоризон, что, должно быть, очень их раздражает. Утрата НатВат в Боринквине[7] была просто разрушительной, а вот потеря кукурузных полей в собственном Ацтлане была финальным ударом по яйцам с разбегу. Сиррург действительно нокаутировал корпу, но репутация «Убийц Драконов» помогла спасти ситуацию, перенаправляя финансы в другие подразделения, в то время как сельское хозяйство пытается просто выжить. В настоящее время они скупают сельскохозяйственное сырье (по невысоким ценам), чтобы переработать в разнообразные продукты, но маржа отсутствует. Есть некоторый прогресс в исследовании новых земель, полученных во время Ацтлано-Амазонской войны, но они не слишком велики, кроме того последний удар уничтожил многие растения, которые они намеревались исследовать. Биологические подразделения зелёного биотеха Ацтехнолоджи убыточны и были вынуждены сильно опираться на нефтедобывающую серую часть, чтобы оставаться прибыльными. Белый биотех связан с МедиКарро, их медицинским подразделением, но прибыль засчитывается как полученная за оказание услуг, а биотехнологии. Когда (если) Ацтехнолоджи вернёт свою сельскохозяйственную мощь, они, безусловно, будут жаждать реванша.

- Отношения Хоризон-Ацтлан довольно напряжённые. Хоризон проиграл войну, но Ацтехнолоджи нуждается в их продовольствии. КСП заботится о том, чтобы цены оставались разумными, а не взлетели до небес, чего хочет добится Хоризон, поэтому Хоризон атакует через СМИ, публикуя новости о добросердечных чиновниках ГКА и Хоризона, которые доставляют еду бедным и отчаявшимся ацтланам. Картинка: высокие и красивые сотрудники Хоризон в ярко-белых одеждах раздают еду дрожащим и отчаявшимся гражданам Ацтлана. Это является серьёзным ударом по мачизму государства.
- Kane
- Но им нужна эта еда
- Nephrine

7 В 2074 фабрику в бывшем Пуэрто-Рико разрушил дракон Сиррург.

- Но им нужна эта еда
- Kane
- Ауч.
- Nephrine

## КОНСОРЦИУМ ГЕНЕЗИС

Латиноамериканская AA-мегакорпорация, о которой большинство из вас никогда не слышали, Генезис познакомила нас с симбионтами и имеет связи с Амазонией, которые позволяют ей продолжать работать над некоторыми действительно необычными технологиями. Генетические инфузии – одно из их детищ, но корпа также проложила путь гибридизации растительного материала в биотехе, предназначенного для металюдей, такого как Хролопласт КосМод. Они в основном сосредоточены на экологически чистой работе, с подмножеством селекции для сельскохозяйственных целей и скрещиванием необычных генов. Однако их крупнейший источник дохода находится в области производства «альтернативных пластмасс» с использованием различных растительных материалов и микробов для производства основных заменителей нефти.

- Они стали ближе к Амазонии, чем когда-либо, и могут быть источником чумы атласои.
- Glasswalker
- Также ходят слухи, что они стоят за большим количеством неудачных генетических экспериментов, которые проводятся в той части мира. Конечно, с такой же вероятностью они могут быть отбросами Ацтлана или мутациями, вызванными оружием, которое конечно же не использовалось в той войне. [кхе-кхе]
- Marcos

## ПРОТЕЙ АГ

Протей почти полностью сосредоточен на синем биотехе и только балуется белым и серым, если они косвенно связаны с дальнейшими разработками в синей области. Они настолько активно занимаются океанскими исследованиями и биотехнологиями, что считаются мировыми лидерами в этой области, несмотря на их относительно небольшой размер, как корпорация с рейтингом AA. Подводное земледелие, аквакультура, биологическая модификация морской жизни и белые биомодификации, основанные на морских обитателях, всё это венчают подводные аркоблоки, основанные исключительно на способах сохранения жизни мета-человечества за счёт использования ресурсов, рождённых водой. Хотя есть общее ощущение гармоничного существования, Протей явно ставит метачеловечество на первое место и ищет способы, чтобы океанская жизнь служила человеку, а не пути гармоничного развития. Это вызвало гнев Морского Дракона, и, хотя мы думаем, что Гражданская Война Драконов закончилась, Протей продолжает сражаться в одиночку уже после угасания основного конфликта. Эта постоянная проблема помешала им по-настоящему воспользоваться своим опытом в аквакультуре и забрать корону Владыки Криля у Сиавасэ, хотя теоретически они должны иметь для этого хорошие возможности. Запечатанные аркоблоки полностью автономны, но корпорации приходится получать деньги из внешних источников, поэтому она часто продает свои исследования постфактум.

- Сиавасэ, вероятно, их самый большой клиент.
- Baka Dabora
- Биотех любит инцест, да?
- Riot
- Это скорее побочный эффект от столь долгого проживания в тени Сиавасэ. Как уже отмечалось, био-корпорации теснее связаны друг с другом, чем остальные, а их исследования часто пересекаются. Такова природа этого «зверя». Существует множество конкурентов, но метод Сиавасэ: «друг вчера, враг сегодня, друг завтра» научил всех, как преодолеть краткосрочные склоки и сосредоточиться на долгосрочных целях. Пока каждый остаётся на своей территории, воевать незачем.
- Pistons
- Конечно, если Сиавасэ когда-нибудь упадёт, начнётся безумный пир пираний.
- Riot
- Ну, да.
- Pistons

## МЕРИДИОНАЛ АРГОНОМИК

AA-корпорация из Испании, Меридионал является лидером в области производства биомодифицированных культур с упором на сою и, в меньшей степени, зерно. Она была соперником Ацтехнолоджи, но постоянно проигрывала, поэтому агро-коллапс и унижение Ацци стало для них праздником. Из-за мирового роста цен на продукты питания, прибыль Меридионал за последние несколько лет выросла вдвое, и теперь у них полно наличных. Поскольку их генетически модифицированный домашний скот и трансгенные культуры пользуются большим спросом во всём мире, они ищут хорошее место, чтобы начать инвестировать сверхприбыли, и, возможно, захотят перейти в другие области. По крайней мере, я ожидаю, что они поглотят несколько компаний с рейтингом A, чтобы диверсифицировать свой портфель акций. Им не грозит реальная опасность потерять статус AA корпорации, но, если они когда-нибудь захотят занять место в Корпоративном Суде, им придётся подняться ближе к первой десятке, а для нужно больше ресурсов.

- Недавно отхватили они парочку дочерних компаний Ацтехнолоджи: воду в бутылках «Понсе де Леон» и «Лапша-О», две небольшие марки, которые являются постоянными

обитателями полок Стафер Снак.

- Netcat
- О да, Лапша-О?! Обожаю!
- Slamm-O!

## ЯКАШИМА

Полностью«переварив»несколькобиотехнологических фирм, скупленных после Второго Краха, Якашима отказалась от своих дочерних биотехнологических компаний в синем секторе и сосредоточилась на фармацевтике. Соединяя белый и зелёный биотех, Якашима уделяет меньше внимания выращиванию сельскохозяйственных культур, сосредоточившись на лекарственных средствах, будучи заинтересованным в разработке большего количества растений для использования в медицинских и квазимедицинских областях. Якашима – крупный игрок в Воюющем Китае, продающий экзотические лечебные травы под прикрытием местных дочерних компаний, просто наклеивая китайские этикетки на бутылки с японским продуктом. Они держатся подальше от биоинженерии Пробуждённых препаратов или БАД, поскольку это отрасль не массового потребления (а также потому, что магические исследования дороги), но они глубоко инвестируют в различные пищевые добавки. Следует отметить, что они никогда напрямую не связаны с теми «недобросовестными» компаниями, что продают их продукцию убеждая людей, что любой их растительный экстракт является фантастическим суперпрепаратом, и что он у них есть в избытке. Якашима же продаёт его с высокой наценкой через такие компании, а когда эти компании терпят крах из-за шквала юридических проблем после того, как увлечение препаратом закончилось, машет политикой невмешательства. Затем они находят новый продукт и повторяют процесс, никогда не пачкая руки.

С законной стороны мегакорпа, само собой, больше вкладывается в рекламу, чем в исследования, предпочитая атаковать с двух направлений: во-первых пичкая больных рекламой, от которой те сами будут требовать у врача конкретное лекарство, а во-вторых, направляя к врачам фарм-представителей, знающих, как «убедить» тех выписывать правильные рецепты.

- Термин “дорогие шлюхи” более корректен. Торговые представители – это всегда красивые, харизматичные молодые люди, что очаровывают молодых врачей, соблазняют опытных, осыпают большие больницы подарками и устраивают «конференции», которые представляют собой не более чем бесплатные каникулы в экзотических местах, где продукция будет представлена перед лояльной аудиторией. Понятия не имею, как они их находят, но каждый новый представитель симпатичнее старого.
- Butch
- В Якашиме есть собственная линия косметических клиник со специализацией на биоскульптинге. Учитывайте это.
- SEATAC Sweetie

## ГРАФИНИ

Третьесортные игроки в индустрии биотеха, некоторые из них имеют вес в своём регионе, но на деле у них нет большого охвата. Я собираюсь рассказать только о некоторых, но есть ещё десятки таких милых дам, каждая в своем маленьком уголке мира. Я уверен, что каждый из вас мог бы назвать пару, если бы попытался.

## ТАН ТЬЕН

Тихо перемещающий свои штаб-квартиры из Воюющих Государств Китая в свой биотехнологический кластер – Биополис в Сингапуре, Тан Тьен не столько производитель биотеха, сколько новатор в нём. Они сосредоточены в основном на сером биотехе, найдя удобную нишу в промышленной биотехнологии, вместо того, чтобы пытаться бороться с более крупными игроками на «белых полях», сдавая свои открытия в аренду другим корпорациям с более мощным промышленным весом. Их крупнейшим клиентом является Зета-ИмпХем, за ним следуют Истерн Тигр и Спинрад Индастриз, но они с радостью продают результаты исследований всем, кто пожелает их купить. Таким образом, они больше похожи на аутсорсинговую лабораторию, чем на настоящего производителя биотеха, хотя предполагается, что они используют собственные исследования в своих предположительно небольших операциях в Океании. Обычно они делают всё, что в их силах, чтобы держаться подальше от крупных войн мегакорпораций и мало взаимодействуют с мировым сообществом.

- И Зета-Империал Кэмикалс, и Спинрад заявили о своих намерениях купить их, но Тан Тьен никогда не выпускал много акций на рынок, так что контрольный пакет акций надёжно удерживается внутри корпорации.
- Kay St. Irregular
- Усин тоже принюхивается, и это одна из причин, по которой они так осторожны. Усин всё ещё немного неуклюжи в искусстве мегакорпоративных игр; более опытный игрок получил бы контрольный пакет акций до того, как его намерения станут очевидны.
- Jimmy No

## ЗИОН АМАЛЬГАМАТЕД

Хотел бы рассказать об этих парнях больше, но они малоизвестны. Технически компания с рейтингом A, они существуют только на Эфомалинских Территориях и не имеют экстерриториального статуса, зато находятся под прикрытием правительства, получая псевдостатус. Назовите это состоянием A+, где они пользуются многими преимуществами, которые доступны только большим корпорациям. ЗА была сформирована после вспышки ВИТАС, которая поразила Африку сильнее, чем какой либо другой континент. За спасением от ужасов местные жители обратились и к науке, и к религии, конечным результатом их усилий результатом стала Зион Амальгаматед, странная,

подобная культу организация шаманов-врачей, своего рода медицинских священников, которые выходят далеко за рамки того, что мы обычно определяем, как метачеловечество. Правящая каста считает метачеловеческую плоть хрупкой и уязвимой, поэтому прославляет тела, наполненные кибер- и биовэром. Если трансчеловеческое крыло Эво смотрит на их работу и говорит: «Ребята, вы слишком далеко заходите», сразу понятно, эти парни строят какое-то странные место.

- Вы знаете, что респираторы являются стандартными предметами в Теночтитлане до такой степени, что вокруг них есть своя собственная индустрия моды? ЗА делает шаг вперёд и сразу надевает противогазы. Низшие классы не могут себе их позволить, но средний класс использует их в качестве модных штучек с некоторыми вызывающими украшениями. Длинные перчатки, защитные фартуки и т. д. Основное правило – чем больше обнажённой кожи вы показываете, тем более вы низкого социального статуса.
- Stone
- Стоп. Как ты попал в их владения?
- Kane
- Это длинная история про козу, руководителя Ренраку и три килограмма С-4. Я объясню позже. А пока знайте, что эти парни реально странные.
- Stone
- Сознание может вынести много стресса, но потом сломается. Уцелевшее становится чем-то новым.
- Man-of-Many-Names

## КОРОЛЕВА В ИЗГНАНИИ

И последний, но не менее важный игрок: Юниверсал Омнитех. Чаммеры, с чего мне вообще начать? ЮО – исключение из консервативного подхода к биотехнологиям, они обычно открывают передовой биотех прежде, чем кто-либо даже предположит, что он возможен. В погоне за знаниями они переступают границы безрассудства, и большая часть этого – Томас Роксборо. Давние завсегдатаи Джекпойнта могли знать бывшего мужа КАМа как блестящего корпоративного рейдера, известного собственным стилем корпоративного рейдерства с высоким риском и высокой прибылью, но все остальные знают его как Рокс-В-Ящике. Понимаете, старый Рокси нашел у себя смертельный случай дегенеративного заболевания и решил, что ему нечего терять и стоит попробовать на себе некоторые из экспериментальных методов лечения. Это сработало... вроде как. В конце концов, он превратился в студёнистую, постоянно перемещающуюся кучу слизи, органы которой рассыпаются, а плоть тает. В общем, он стал хаосом. Но этот хаос был живым и невредимым. Он каким-то образом подключился к Матрице и вот уже несколько десятилетий живёт в сети. Никакого неуважения к ФастДжеку – мы скучаем по тебе, приятель, поскорее возвращайся, – но Рокси вполне может быть величайшим деккером в мире. У него больше времени в сети, чем у кого-либо из живых, и он использовал его, исследуя цифровой мир и пытаясь найти лекарство от своего состояния. Многие годы существовало соглашение между ним и Ацтехнолоджи, но в конце концов оно было разорвано и Рокс перевёз свой ящик из Ацтлана обратно в Ванкувер, распродав в процессе часть акций Ацтехнолоджи. Этот мост был сожжён, затем земля посыпана солью, и, кажется, никто не знает почему.

- Или знают, но молчат.
- Glitch

С тех пор ЮО переживает трудные времена. Рокси потратил деньги, полученные от продажи акций Ацтехнолоджи, на расширение ЮО, купив ДеБирс и несколько других дочерних компаний Ацци, поднявшись по корпоративной лестнице на несколько ступенек выше. Однако его большая проблема заключалась в том, что, сжигая мосты с Ацтехнолоджи, он отрезал себя от основной сети распространения своих товаров. Кибернетику легко собирать и продавать, но биотехнологии – более хитрый зверь, и Ацтехнолоджи использовали свои контакты, чтобы не допустить ЮО на рынок. Ацтлано-Амазонская война несколько ослабила мертвую хватку, в которой Рокси находился, но только действия Сиррурга Разрушителя вкупе с чумой атласои раз и навсегда сняли руку Ацци с его горла. Рокси обращался к корпорациям, у которых мало или совсем не было биотех разработок, таким как Спинрад и Усин, чтобы попытаться заручиться их поддержкой. Усин, в частности, недавно попала в центр скандала, когда его агенты откопали кибернетическую ногу, которая была закопана под североамериканском штабе Усина в Ванкувере; похоже, что её подложила какая-то команда бегущих в тени, старавшихся нарушить фэн-шуй здания. Как Рокси узнал об этом, я понятия не имею, но с его помощью геоманты Усин смогли найти остальные “закладки” и перенастроить энергию здания для достижения успеха. Усин пообещали отплатить за услугу, но пока они планируют тесно сотрудничать с ЮО во взаимовыгодных отношениях.

- Это… может сработать. Усин – относительно молодая мегакорпорация, не имеющая большого веса во многих сферах, но единственное, что они делают лучше, чем кто-либо, – перевозят товары из пункта А в пункт Б, в то время как ЮО отчаянно нуждается в способе распространения своей продукции. Однако ни у одного из них нет достойного рекламного подразделения, поэтому они, скорее всего, наймут для этого Хоризон. Хитрость в том, что им понадобится какое-то грандиозное мероприятие, чтобы привлечь внимание, и я не знаю, есть ли у Омнитех что-нибудь феерическое и готовое к работе.
- Kay St. Irregular
- Люди Рокси довольно усердно работали с ГКА, заверяя, что они смогут справиться с атласоей, если она придёт на север, а ещё они могли бы начать использовать свои исследования, чтобы помочь с сельскохозяйственными потребностями ГКА. Хоризон в значительной степени ограничен в действиях, но если Омнитех сможет занять свободную нишу, то тем

лучше. Через свою дочернюю компанию ДеБирс ЮО также обладает непревзойдёнными знаниями в горнодобывающей промышленности. ГКА обычно выступают против массовой добычи ископаемых, но, если они захотят копать, под землей может быть зарыто много ньюйен. Если подключится КСП, с ними придёт Хоризон, а комбинация Хоризон-Усин-Юниверсал Омнитех закроет потребности в продукте, распространении и маркетинге. Это также прямая угроза для японских корп и защищает ГКА от атак базирующихся в СКАШ корпораций, таких как Арес и НеоНЭТ. Высокий риск – высокая прибыли, вот слоган Роксборо.

- Frosty

- На пике своего развития Юниверсал Омнитех была, пожалуй, самой мощной биотехнологической фирмой на планете. Они не были такими многопрофильными, как Сиавасэ, и не такими крупными, как Эво, но их опыт не имел себе равных, и они были на шаг впереди всех остальных, даже с огромной грудой неудач, которые они выбросили через чёрный ход. Их биотех и кибертех навыки, вероятно, были ключевым компонентом экспериментов Ацтехнолоджи в кибермансии, и никто до сих пор не знает, что Рокси получил взамен. Их пытались задушить на протяжении пятнадцати лет, но они выжили и теперь готовы вырваться на свободный рынок. Вопрос в том, каковы их планы, когда они станут свободными от давления?
- Nephrine

- Думаю, мне пора залечь на дно.
- KAM

# БИОСКУЛЬПТИНГ

## МОДИФИКАЦИИ

Базовая форма биоскульптинга абстрактно разделена на три сорта: незначительная, умеренная и серьёзная, в зависимости от того, сколько изменений хочет внести пациент. Незначительные косметические модификации или «космоды» для тех, кто регулярно посещает клиники, являются, несомненно, наиболее распространёнными. Уменьшение лишнего веса, коррекция губ, ушных раковин и многое другое, занимающее один день. Такие вещи делаются ежедневно. Изменение цвета глаз популярно в Азии (зелёный цвет рулит!). А в СКАШ снижение веса всегда идёт в комплексе с уменьшением морщин. Индия и ГКА проводят обширные операции по удлинению и укреплению волос.

Умеренные модификации встречаются реже, но все же они относительно просты и могут быть выполнены опытным врачом в специализированной клинике. К ним относятся удаление волос на теле (популярное повсюду), удаление чрезмерного веса (от двадцати пяти килограммов и более!) Или замена кожи головы для выращивания волос другого цвета/текстуры.

Серьёзные модификации могут быть сделаны только в бета-клиниках. Покрытие всего тела мехом, замена кожи, удлинение конечностей и многое другое.

После падения кометы экзотические «космоды» были очень распространены, но, к счастью, краткая мода на насекомых пришла и ушла. Современные модники хотят более традиционной красоты: высокую, подтянутую и безупречную версию самих себя – или, по крайней мере, того, кем они всегда хотели быть.

### КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Небольшое напоминание, биовэр бывает не только стандартным, но и альфа-, бета-, дельта- и (ух) пользованного класса. Это упомянуто на стр. 497, ОКП SR5, но часто упускается. Всегда пожалуйста!

## МОДИФИКАЦИЯ ЭТНОСА И ПОЛА

Революция от Юниверсал Омнитех принесла нам метод биоскульптинга Циммермана, огромный шаг вперёд в этой области. В то время как предыдущие подходы основывались на быстрой переделке, добавлении нужного биоматериала и удалении ненужного, метод Циммермана – более медленный и целостный, за что и получил восторженные отзывы. Худшей чертой старого метода было то, что пациент чувствовал себя «другим», что продолжало беспокоить его после изменений. Это произошло из-за попадания инородного материала в тело, подрывающего самоощущение пациента. Вместо этого в методе Циммермана используются биоматериалы субъекта и только субъекта, которому придавался желаемый внешний вид подобно глине в руках гончара, ему. Метод приводит к более удовлетворительному опыту без ощущения «чуждости», которое было неотъемлемой частью старомодных операций. Кроме того, пациент может просто исправить ошибку, допущенную природой, и быть тем, кем он всегда должен был быть, чувствуя себя целостным и чистым.

Весь процесс требует месяц кропотливой работы и массы денег, но спрос остаётся достаточно высоким, чтобы процесс был доступен в клиниках, хотя только бета уровня. Следует отметить, что генетическая структура пациента остаётся неизменной, и современный закон требует, чтобы биометрические данные человека были связаны с его ГРЕхом как до, так и после процедуры процедуры, поэтому это не лучший способ сбросить хвост, разве что вы планируете сжечь этот ГРЕх.

- Или вы едете в страну без этих требований. Привет, Швеция!
- Netcat

- Эво хранит свои записи в тайне, поэтому, если вы проведёте лечение там, они не будут переданы никаким правоохранительным органам. Конечно, они сохраняют эти записи для себя, так что это приносит совсем другой уровень неприятностей.
- Hard Exit

## БИОСКУЛЬПТИНГ

| Биоскульпт | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Модификация | | | |
| Незначительная | — | 2 | 50-500¥ |
| Умеренная | 0,1 | 4 | 500-2,000¥ |
| Серьезная | 0,25-0,5 | 8-12 | 2,000-10,000¥ |
| Редукция тролля | | | |
| Рейтинг 1 | 0,2 | 8 | 15,000¥ |
| Рейтинг 2 | 0,5 | 12 | 25,000¥ |
| Смена метатипа | — | 8 | 20,000¥ |
| Смена этноса/пола | — | 4 | 10,000¥ |

## МЕНЮ КОСМЕТИЧЕСКОЙ ХИРУРГИИ

| Биомодификация | Доступность? | Цена |
|---|---|---|
| Восстановление зубов | 😊 | 100¥ |
| Замена зубов | 😊 | 250¥ |
| Зоркие глаза | 😊 | 1,000¥ |
| Изменение цвета глаз | 😊 | 250 ¥ (два по цене одного!) |
| Кожа хамелеона | ☹ | 2,000¥ |
| Новые волосы | 😊 | 1,000¥ |
| Пигментация кожи | 😊 | 200¥ |
| Увеличение груди | 😊 | 1,000¥ |
| Уменьшение веса | 😊 | 20¥/кг |
| Шелковистая кожа | 😊 | 500¥ |
| Экстерьер носа | ☹ | 500¥ |
| Экстерьер ушей | 😊 | 250 ¥ (два по цене одного!) |

### МОДИФИКАЦИЯ МЕТАТИПА

Две наиболее распространённые модификации метатипа – от человека к эльфу и от орка к человеку, но переход от эльфа к орку не невозможен, просто редок. Модификации, связанные с дварфами, остаются наименее распространёнными и доступны только в клиниках бета-уровня, только там имеют необходимый опыт для решения такой задачи. В то время как обычные модники подвергается незначительным изменениям, реальная модификация метатипа требует некоторого времени в био-ванне, где изменяют длину и объём конечностей и туловища пациента, меняют черты лица и проводят другие сравнительно незначительные, но комплексные изменения, например, ароматические железы, изменения волос и так далее. Конечный результат носит чисто косметический характер, но к его концу пациент становится неотличимым от члена целевого метатипа, за исключением предыдущих ограничений его физических возможностей. Многие клиники включают в себя пакетные сделки по модификации метатипа с тематическим расширением, чтобы воспроизвести предполагаемый метатип с большей точностью.

- Орксплантация пройденный этап, дварфы, кажется, станут следующим большим достижением (хех). Эльфы, как всегда, остаются самым популярным метатипом, преображение в который выходит за рамки изменения ушей, чтобы получить полный набор из тонких бедер, длинных конечностей и шелковистых волос. Мммм, волосы эльфа ...
- Slamm-0!
- Вот вам странный случай: ходят слухи, что Ренраку предлагает скидки на модификацию людей в орков. Не орка в человека, а человека в орка. Похоже, что они планируют укомплектовать работниками Подземелье, обнаружив, что легче модифицировать имеющихся работников на в эту роль, чем найти лояльных местных.
- Baka Dabora

### РЕДУКЦИЯ ТРОЛЛЯ

Подобно кибернетической версии (в кругу биоскульпторов пренебрежительно называемой «пескоструйной очисткой»), редукция троллей включает в себя многоступенчатый процесс удаления кожных пластин, уменьшения клыков, удаления волос, восстановление симметрии тела и множества других небольших изменений. чтобы попытаться сделать тролля более презентабельным для современного общества. Извините, ребята, вы знаете, что я люблю вас, но большинство не настолько просвещено. Этот процесс значительно дороже, но менее инвазивный. Ренраку даже представил второй уровень процесса, который внешне превращает тролля в гигантского человека. Многие жители Шестого Мира никогда не думали, что Ренраку победит Эво в этом, но все же им это удалось.

Пациент, использующий редукцию троллей, обнаруживает, что их расовый максимум для Харизмы увеличивается на рейтинг редукции. Конечно, пациент должен быть орком или троллем; но только тролли могут получить редукцию с рейтингом 2.

**КОСМЕТИЧЕСКИЙ БИОВЭР**

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Био-татуировки | | | |
| Малая | — | 4 | 500¥ |
| Средняя | 0,01 | 5 | 1,000¥ |
| Крупная | 0,02 | 6 | 1,500¥ |
| Диетавэр | 0,1 | 4 | 1,000¥ |
| Зоркие глаза | — | 4 | 1,000¥ |
| Кожа хамелеона | 0,2 | 6 | 2,000¥ |
| Динамическая | 0,3 | 8 | 4,000¥ |
| Наращивание волос | — | 4 | 200¥ |
| На всём теле | — | 5 | 500¥ |
| Пигментированная кожа | — | 4 | 200¥ |
| Постоянная | 0,1 | 4 | 1,000¥ |
| Хлоропластовая кожа | 0,2 | 4 | 2,000¥ |
| Чистый метаболизм | 0,1 | 4 | 1,000¥ |
| Чувствительная кожа | — | 4 | 500¥ |
| Шелковистая кожа | — | 4 | 500¥ |

# КОСМЕТИЧЕСКИЙ БИОВЭР

## БИО-ТАТУИРОВКА

Bio-tattoos

Биолюминесцентные татуировки не так популярны, как светодиодные, но они практически безвредны для метачеловека, безотносительно размера. Конечно, они могут показывать только основные цвета и не могут быть изменены, но это цена, которую платят за то, чтобы быть модными! Кроме того, вам никогда не понадобится фонарик на танцевальной вечеринке. Полезно, правда? Пользователи получают штраф -1 к проверке Скрытности за каждую подходящую био-татуировку.

## ДИЕТАВЭР

Dietware

Эта довольно опасная процедура, в настоящее время по большей части заменена симбионтами. Диетавэр состоит из нескольких модификаций желудка или пищеварительного тракта, которые препятствуют перевариванию и всасыванию пищи, особенно углеводов и жиров. Это удерживает от переедания, разве что самых ненасытных.

- Быстро напоминает, что проглоченная пища не была должным образом усвоена. Половина звезды, не рекомендую.
- /dev/grr

## ЗОРКИЕ ГЛАЗА

Perfect eyes

В течение пятидесяти лет совершенствовалась лазерная хирургия глаза, став быстрой, безболезненной и безопасной, но свойства и возможности кибернетических глаз сделали этот процесс несколько старомодным. В связи с недавним страхом перед нанопокалипсисом и рассказами об «опасных техномантах», которые отключают глаза несчастным гражданам, практически каждая био-клиника в мире вернула эту процедуру в прайсы и была вознаграждена. Процесс занимает всего несколько минут, а также недели ношения защитных линз и использования глазных капель, чтобы убедиться, что нет повреждений тканей, после чего пациент может наслаждаться идеальным зрением 20/20 с десятилетней гарантией. Многие клиники включают в стоимость дополнительную услугу – «перекраску» глаз, две процедуры по цене одной. Обожаю эти уловки!

- Эх! Зашла я как-то в школу, чтобы пообщаться с одним из друзей, который сейчас преподает в начальной школе, так все дети на меня таращились. Думала, это потому что я эльф, так нет – их смущали мои киберглаза. Киберглаза! Самая обычная вещь на свете! Дети в наши дни понятия о них не имеют.
- /dev/grrl
- [Вытирает слезы гордости]
- Bull

## КОЖА ХАМЕЛЕОНА

Chameleon skin

Несмотря на то, что кибервэр для изменение цвета кожи занимает первое место, вы всё ещё можете найти металюдей, которые инвестировали в классическую модификацию – кожу хамелеона. Стандартная версия более медленная и на самом деле основана на тепловых эффектах, а не на цветовых решениях, как рекламируется (как у настоящего хамелеона) или эмоциональной реакции. Более продвинутая динамическая кожа на самом деле основана на технике камуфляжа головоногих и работает с более высокой скоростью, более естественным образом подбирая окраску.

Стандартная кожа меняет цвет на следующий Проход Инициативы пользователя, а динамическая меняет цвет в конце его Прохода Инициативы. Активация любой из них является Свободным действием, и они остаются активными, пока не будут деактивированы (также Свободным действием). Кожа бесполезна, пока пользователь одет (за исключением классных обсуждений на вечеринках), но у полностью обнажённого персонажа с кожей хамелеона предел для проверок Скрытности увеличен на 1 при стандартной или 2 при динамической кожи. Если пользователь полностью неподвижен, он также получает +1 куб для стандартной или +2 куба для динамической кожи в качестве бонуса к своему количеству кубов для Скрытности.

## НАРАЩИВАНИЕ ВОЛОС

Hair growth

Стоимость лечения указана для области размером примерно с человеческую голову. Это важно, так как хотя процедура была разработана для борьбы с облысением, впоследствии она стала способом попробовать новые образы, а затем была изменена подпольным сообществом для полноценного преобразования в фурри. Цвет, длина (до одного метра) и текстура выбираются до начала процедуры, что даёт пользователю полный контроль над конечным

результатом, от розового ирокеза, до мягкого белого меха и синих дредов. Более экзотические волосы, конечно, будут стоить дороже. «Лечение» действует в течение одного года, после чего биовэр умирает естественной смертью и нуждается в замене.

- Срок службы не является особенностью процедуры, просто корпорациям нравится постоянный поток доходов.
- Chainmaker

## ПИГМЕНТИРОВАННАЯ КОЖА

Skin pigmentation

Может использоваться для окрашивания внешних слоев кожи пациента, создавая цветовую схему, которая не смоется потом и держится примерно неделю, если не будет стёрта физически (хотя её можно удалить быстрее специальным растворителем). Некоторые предпочитают раскрашивать кожу в цвета или логотипы любимой спортивной команды, другие наряжаются для клубной жизни, а третьи просто следуют творческим прихотям. Также доступна постоянная версия, основанная на генетических субкомпонентах для изменения естественного цвета кожи и гарантирующая, что выбранный рисунок будет отрастать (если не будет проведена вторая операция, для исправления результатов первой).

## ХЛОРОПЛАСТОВАЯ КОЖА

Chloroplast skin

Ключевой ингредиент фотосинтеза, хлоропласт, может быть имплантирован в кожу метачеловека, что даёт ему ограниченные способности фотосинтеза (и делает его довольно зелёным в прямом смысле). Животная жизнь требует гораздо большего расхода калорий, чем растительная, поэтому полностью компенсировать энергетические потребности с помощью этого процесса невозможно, но "перекусить" можно. Четыре часа воздействия яркого солнечного света на обнажённое тело пользователя заменяют примерно один приём пищи, хотя в Сиэтле для подобного эффекта потребуется примерно восемь часов. Одетый пользователь ослабит или даже обесценит эффект этого биовэра. При ношении футболки и шортов пользователю нужно десять часов яркого света, чтобы получить энергию равную одному приёму пищи; укутайтесь в одежду с длинными рукавами и штанинами, и вам понадобится очень много времени при хорошем солнечном свете. Если будет пасмурно, лучше ищите закусочную. Хлоропластовая кожа дает +2 куба в проверках Выживания, связанных с получением пищи и несовместима с другими модификациями кожи.

## ЧИСТЫЙ МЕТАБОЛИЗМ

Clean metabolism

В то время как большинство обсуждая метаболизм, говорят о экзокринной системе, в частности поджелудочной железе, чистый метаболизм по большей части основан на инфузии кишечных бактерий, которая не является настоящим симбионтом, невозможным из-за постоянной адаптации организма к бактериям. В результате пищеварительная система становится более эффективной и хорошо «воспитанный», убирая большую часть запахов тела, отрыжку или выделение газов. Благодаря этому био-моду появилось хорошо известное выражение "её семья настолько богата, что её пот не пахнет". Чистый метаболизм довольно редко встречается за пределами верхних слоев общества и несовместим с другими модификациями пищеварения. По этой модификации довольно легко вычислить корпоративного ребенка.

## ЧУВСТВИТЕЛЬНАЯ КОЖА

Sensitive skin

Удивительно сложная процедура, при которой у пациента увеличивается количество нервных окончаний в определённом месте. Она редко бывает опасна, зато позволяет усилить любые тактильные ощущения. В основном её ставят гедонисты, но есть и мазохисты, которым нравится кожа, а не шелк и атлас. Каждая процедура модифицирует область размером примерно с человеческую руку.

## ШЕЛКОВИСТАЯ КОЖА

Silky skin

Любимая игрушка старлеток Нэшвилла и руководителей Хоризон, представляет собой простой двухэтапный процесс, который может быть проведён в течение дня и часто включается в разные спа-процедуры. Первая часть – это удаление старых слоёв кожи и шрамов с помощью «мягкого» лазера или, в центрах Ренраку, с помощью специальных скребков. Второй требует погружения в ванну с питательными веществами, которые "наращивают" несколько слоёв безупречной кожи. Эффект сохраняется примерно неделю, а потом естественное истирание и рост кожи его уничтожат, кроме того, в это время время рост волос на обработанных участках также снижается до нуля. Задействуются только верхние уровни эпидермиса, так что татуировки и другие глубоко расположенные модификации кожи остаются нетронутыми. Естественно, шелковистая кожа несовместима с процедурами по укреплению кожи, ортокожей, кожными имплантатами и т. д.

# СТАНДАРТНЫЙ БИОВЭР

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ СУСТАВА

Joint replacement

Простая операция, при которой отращивают и укрепляют соединительные ткани. Каждая замена фокусируется на одном суставе, таком как колено, плечо или запястье, и включает в себя незначительное укрепление костей и связок в местах соединения. Готовое соединение возвращается к первоначальной прочности и, как ожидается, прослужит десять лет при максимальной производительности.

## ВЫРАВНИВАНИЕ ПОЗВОНОЧНИКА

Spinal re-alignment

Используется для борьбы с хроническими повреждениями спины, травмами позвоночника, смещением дисков и т.д. Существует несколько подходов к восстановлению позвоночника, которые приводят к одному и тому же общему результату: устранению болезненного состояния и укреплению костей, составляющих сам позвоночник, а также предотвращению дальнейшего естественного износа на десятилетие.

## ЖАБРЫ

Gills

Вживлённые по бокам шеи пользователя жабры – это биовэр-версия кибержабр, работающая аналогичным образом, но не имеющая возможности переключать режимы. Пользователю больше не нужно беспокоиться о том, чтобы утонуть, хотя он менее эффективно втягивает воздух из-за жаберных отверстий вдоль дыхательного горла. Желающие стать полноценной амфибией обычно инвестируют в увеличенные лёгкие (см. ниже). Пользователь с жабрами может дышать водой (пресной или солёной, выбирается при установке), но получает штраф 2 кубика на любые проверки на Усталость при дыхании воздухом.

## ЖЕЛЕЗА ПАУЧЬЕГО ШЕЛКА

Spidersilk gland

Паучий шелк славится соотношением прочности и массы, поэтому инженеры давно искали способы использовать его возможности. Имплантируя железы, которые генерируют николе подобие паучьего шелка, металюди получают возможность делать ловушки или даже спускаться со здания. Однако не пытайтесь летать на нём — это не комикс. Железы часто имплантируются в запястья; они содержат две дозы по двадцать метров. Железы, имплантированные в брюшную полость или нижнюю часть спины, могут вместить пять доз. Когда шелк выстреливает, пользователь может оставить его прилипшим к железе или отрезать. Наведение паучьего шелка на цель требует атаки умением Экзотическое Стрелковое Оружие (Паучий шёлк). Успешное попадание не наносит урона, уменьшает Физический предел цели на -2. Прицельные выстрелы накладывают обычный штраф -4, но в случае чистых успехов паутина может связать ноги, сбивая цель, или временно сковать руки, если цель была просто поражена. Цели потребуется 5 боевых ходов, чтобы выпутаться, если только у неё нет специального фермента, доступного по 25 ньюйен за дозу, который может растворить паутину за 2 боевых хода.

При использовании во время спуска по верёвке добавьте +3 кубика к проверке Свободного Падения + Тело.

## ЗАМЕНА КОНЕЧНОСТИ

Replacement limb

Современные биотехнологии могут восстановить потерянный палец, ногу или руку, при этом без серьёзного психического повреждения, связанного с кибернетической рукой. Стандартом является замена типа О, но для тех, кто хочет и может заплатить значительно больше, доступна менее чуждая выращенная версия.

Сменные конечности имеют средние для метатипа характеристики, которые корректируется в течение следующего месяца в соответствии с потребностями пользователя путём физических упражнений или неактивности. Выращенные “запчасти” имеют характеристики пользователя сразу после имплантации.

## ЗВЕРИНЫЕ ФЕРОМОНЫ

Tailored critter pheromones

В то время как многие думают, что звериные феромоны основаны на запрещённом биовэре метачеловеческих феромонов, на самом деле всё наоборот. Звериные феромоны были созданы первыми, после этого предприимчивые уличные подонки нашли подходящую смесь ароматов, влияющих на металюдей. Животные, в коммуникации которых запахи играют куда более важную роль, чем у металюдей, значительно более уязвимы к воздействию феромонов. При установке устройства пользователь должен выбрать, феромоны какого вида он будет создавать. (Изменение целевого видадостаточнопростаяпроцедура,котораястоитвдвое меньше, чем полная установка.) Следует отметить, что звериные феромоны оказывают ограниченное влияние на родственные виды (например, феромоны собак оказывают некоторое влияние на других собачьих), но эти результаты могут быть отрицательными. Например, пользователь, производящий кошачьи феромоны, может обнаружить, что к нему сердито подходят собаки. Обратите внимание, что одномоментно может быть активен только один генератор феромонов.

Звериные феромоны прибавляют свой удвоенный рейтинг к набору кубиков Обращение с Животными пользователя, или один рейтинг для близкородственных видов. По усмотрению мастера игры они также могут становиться штрафом, если целевое животное враждебно к тем, чьи феромоны испускает пользователь.

## СТАНДАРТНЫЙ БИОВЭР

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Восстановление сустава | 0,05 | 2 | 1,000¥ |
| Выравнивание позвоночника | 0,1 | 8 | 4,000¥ |
| Жабры | | 0,2 | 8 |
| Железа паучьего шелка | 0,3 | 10 | 35,000¥ |
| Замена конечности | | | |
| Палец | — | 2 | 1,000¥ |
| Кисть/ступня | 0,1 | 4 | 10,000¥ |
| Часть руки/ноги | 0,2 | 6 | 20,000¥ |
| Рука/нога целиком | 0,4 | 8 | 40,000¥ |
| Звериные феромоны (1–3) | (Рейтинг) x 0,1 | (Рейтинг) x 4 | (Рейтинг) x 2,000¥ |
| Мигательные мембраны | 0,05 | 6 | 1,000¥ |
| Перепонки | 0,05 | 8 | 1,000¥ |
| Почечное экранирование (1–6) | (Рейтинг) x 0,1 | (Рейтинг) x 2 | (Рейтинг) x 4,000¥ |
| Расширение слуха | 0,1 | 8 | 4,000¥ |
| Тактильная чувствительность | 0,1 | 12 | 8,000¥ |
| Тролльи глаза | 0,2 | 8 | 10,000¥ |
| Увеличенные лёгкие (1–4) | (Рейтинг) x 0,1 | (Рейтинг) x 4 | (Рейтинг) x 2,000¥ |
| Улучшение слуха | 0,1 | 4 | 4,000¥ |
| Усиленная иммунная система | (Рейтинг) x 0,1 | (Рейтинг) x 7 | (Рейтинг) x 4,000¥ |
| Усилитель вокального диапазона | 0,1 | 8 | 10,000¥ |
| Расширитель вокального диапазона | 0,2 | 12Л | 30,000¥ |
| Хвост | 0,25 | 4 | 2,000¥ |
| Хватательный | 0,5 | 8 | 8,000¥ |
| Химические железы | 0,1 | 12Л (или как химикат) | 20,000¥ + (100 x химикаты) |
| Плевок | 0,1 | 12Л | 6,000¥ |
| Рассеиваемый спрей | 0,1 | 12Л | 6,000¥ |
| Расширенный резервуар | 0,1 | 12 | 2,000¥ + (цена соединения x 4) |
| Резервуар для оружия | 0,1 | 12Н | 4,000¥ |
| Эластичные суставы | 0,2 | 8 | 8,000¥ |

### МИГАТЕЛЬНЫЕ МЕМБРАНЫ

Nictitating membranes

Простое прозрачное “третье веко”, которое увлажняет глаз и защищает его от повреждений, мигательная мембрана похожа на ту, которой обладают некоторые животные, в первую очередь рептилии и акулы. В отличие от обычных век, мигательная мембрана скользит горизонтально, а потому выглядит отталкивающе, поскольку большинство млекопитающих, включая металюдей, не обладает такой особенностью. Она полезна при погружении, чтобы плавающий мусор не повредил глаз, но и на суше пригождается для защиты от дыма или песка. Тонированная версия защищает и от яркого света, но сквозь неё хуже видно, а на такой компромисс мало кто готов пойти. Обратите внимание, что мигательные мембраны полностью совместимы с киберглазами стандартного класса или выше.

Стандартные мигательные мембраны добавляют +2 к набору кубиков при сопротивлении раздражителям для глаз, таким как слезоточивый газ или перечный баллончик, а также обычному дыму, плюс позволяют пользователю держать глаза открытыми под водой без дискомфорта. Тонированные версии дают аналогичные преимущества, а также действуют в качестве компенсатора бликов в бою, но накладывают штраф -1 ко всем проверкам визуальной Проницательности.

## ПЕРЕПОНКИ

Hand and foot webbing

Простая имплантация, обычно производимая парами, добавляющая перепонки между пальцами ног или рук пользователя, которые вытягиваются простым сокращением мышц и сворачиваются таким же образом (каждое действие является Свободным), позволяя пользователю повысить скорость плавания.

Для каждой руки или ноги с перепонками пользователь получает +1 к Физическому пределу для проверок Плавания, в то время как каждая полная пара добавляет +1 к множителю скорости пловца. Когда на руках пользователя вытянута перепонка, он получает штраф -1 к Физическому пределу любых действий, включающих тонкие манипуляции.

## ПОЧЕЧНОЕ ЭКРАНИРОВАНИЕ

Nephritic screen

По сути, это усовершенствованная почка, которая улучшает как фильтрацию крови, удаляя вредные токсины из кровотока, так и скрининг крови, сохраняя больше полезных веществ, удаляя менее полезные. Общий эффект заключается в общем улучшении здоровья и самочувствия пользователя, а также в том, что у него гораздо меньше шансов напиться или насладиться рекреационной фармакологией. В зависимости от точки зрения, это может быть недостатком или дополнительным бонусом.

Прибавьте рейтинг этого биовэра к Силе воли пользователя при всех проверках на Зависимость (стр.451, ОКП SR5), а также используйте его в качестве бонуса к набору кубиков на Сопротивление токсинам или болезням. Кроме того, уменьшите длительность эффекта любого препарата на рейтинг биовэра (если длительность эффекта измеряется в часах, почечное экранирование уменьшает его на [Рейтинг] часов и так далее).

## РАСШИРЕНИЕ СЛУХА

Hearing expansion

Довольно необычная аугментация, которая позволяет воспринимать инфра- и ультразвук в диапазоне от 5 Гц до 50 кГц. Основным её преимуществом является возможность подслушивать через восприятие ультразвука, но иногда пользователя могут отвлекать или даже оглушать звуки, незаметные для других.

## ТАКТИЛЬНАЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Tactile sensitivity

Вместо гедонистического усиления ощущений, даваемого косметической модификацией, тактильная чувствительность фокусируется на деталях, позволяя медленнее и более детально “считывать” тактильную информацию. В руки внедряется в четыре раза больше нервных окончаний, при этом острота ощущений несколько уменьшена, что позволяет более точно определить местоположение стимуляции, это упрощает обнаружение в противном случае незаметных отметин практически на любой поверхности. Приноровившись пользователь может читать клавиши на клавиатуре или цифровой панели в абсолютной темноте из-за отступов на каждой клавише или чувствовать, когда тумблеры в кодовом замке встают на свои места. В современном мире столь древние технологии редко пригождаются, но приятно знать, что возможность такая есть.

Тактильная чувствительность добавляет +2 кубика ко всем проверкам тактильной Проницательности.

## ТРОЛЛЬИ ГЛАЗА

Troll eyes

Согласно городской легенде, эти глаза вырезают из настоящих троллей, а легенды не умирают, независимо от того, как часто их развенчивают. На самом деле, в ходе операции глаз метачеловека полностью реконструируют, изменяя видимый спектр и давая истинное тепловое зрение, гораздо более естественное, чем достижимое с помощью технических средств. Никакая другая модификация глаз не совместима с тролльими глазами из-за огромного объёма изменений.

Пользователь получает термографическое зрение.

- Само собой, это не глаза тролля. Настоящие глаза тролля слишком большими. На самом деле они используют глаза дварфов. Из того, что я понимаю, первые сто или около того операций использовали глаза, оставшиеся после киберзамены, а после возросшей популярности, они начали хватать безГРЕшных дварфов, но такого рода операции рискованны. В настоящее время для них существует фабрика по клонированию.
- Plan 9
- Даже для тебя это большая натяжка, Plan 9.
- Sunshine
- Ну в самой первой части он точен. Юниверсал Омнитех использовал “ненужные” глаза для исследований, и трансплантация была возможным направлением работы. Остальное, конечно, чистая паранойя. Похищать безГРЕшных членов общества для экспериментов?
- KAM
- Я имею в виду, кто слышал о бездомном дварфе? У этих парней всегда есть деньги.
- Haze
- Расизмом пахнуло.
- Clockwork

## УВЕЛИЧЕННЫЕ ЛЁГКИЕ

Expanded volume

Количество воздуха, который вдыхает метачеловек, составляет около полулитра; эта характеристика известна как дыхательный объём. Аугментированные лёгкие вмещают в пять раз больше воздуха и становятся более эффективными в обмене кислорода/углекислого газа, чем повышают общую выносливость пользователя.

Пользователь может добавить рейтинг этого биовэра к наборам кубиков всех проверок на Усталость.

## УЛУЧШЕНИЕ СЛУХА

Hearing enhancement

Базовое повышение чувствительности слуха метачеловека. Оно применяется как средство восстановления после травм или для повышения чувствительности свыше нормы.

Пользователь получает +1 кубик к проверкам Проницательности + Интуиция, но только для слуха.

## УСИЛЕННАЯ ИММУННАЯ СИСТЕМА

Amplified immune system

Комплекс процедур, направленный на повышение сопротивляемости организма широкому спектру патогенов. Она одновременно проста в целях (борьба с болезнями) и устрашающе сложна на практике (инструменты, которые она использует в этой битве). Система включает в себя инокуляцию против нескольких распространённых заболеваний, а также укрепление лимфатических узлов, селезёнки и миндалин для выработки более высокого, чем обычно, уровня Т-клеток и антител, а также другие, более сложные приёмы борьбы. Конечным результатом является организм, значительно более устойчивый к современным болезням.

Усиленная иммунная система прибавляет свой рейтинг к рейтингу Тела пользователя при проверках на сопротивление болезням. Она несовместима с аугментациями или препаратам, подавляющими иммунную систему.

- Иммунодефицит сильно распространён в бедных слоях метачеловечества, в основном он вызывается недостаточным питанием матери во время вынашивания. Конечно, бедняки не могут позволить себе такое лечение.
- Butch
- Как ни странно, переедание также является одним из факторов иммунодефицита: алкоголь и сладкая пища являются факторами возникновения диабета, а ожирение порождает целый ряд других проблем. Следует отметить, что иммунная система «ненавидит» большую часть кибервэра, поэтому многие самураи поглощают иммунодепрессанты, как воду. По понятным причинам они тоже не могут воспользоваться этим лечением.
- Clockwork

## УСИЛИТЕЛЬ ВОКАЛЬНОГО ДИАПАЗОНА

Vocal range enhancer

В музыкальном мире продолжают бушевать дебаты о допустимости этого биовэра. Некоторые настаивают на том, что природные голоса звучат лучше и одарённых следует отмечать. Другие настаивают на отсутствии заметной разницы между натуральными связками и этим биовэром, в отличие от искаженного звука кибернетической аугментации, а единственной причиной возмущения является снобизм. Часть звёзд отрицали использование этой аугментации и теряли репутацию, когда правда раскрывалась. Более того, одна звезда, Адрианна Венте, обладавшая ошеломляющим естественным диапазоном, была разорена из-за сфабрикованных доказательств изменения голоса. В дополнение к базовому биовэру существует вторая, более расширенная версия. Усилитель вокального диапазона даёт пользователю доступ к полным восьми октавам для пения, расширитель вокального диапазона раздвигает границы ещё дальше, позволяя голосу достигать инфразвукового и ультразвукового диапазона в диапазоне от 20 Гц до 200 кГц, т.е. издавать звуки за пределами стандартного диапазона слуха метачеловека. В сочетании с аналогичным улучшением слуха пользователи могут разговаривать на частоте, которую другие не слышат, что является очевидным преимуществом. Если пользователь является опытным имитатором, он может дополнительно воспроизводить более широкий спектр звуков, чем способен обычный метачеловек.

Усилитель вокального диапазона повышает Социальный предел пользователя на 1 для любой проверки, в ходе которой он говорит, или на 2 при проверках Выступления (Пение).

Расширитель вокального диапазона имеет аналогичный эффект, но он также позволяет пытаться обмануть системы распознавания голоса или имитировать звуки животных или механизмов. Используйте Встречную проверку Имитации + Харизма против рейтинга биометрической системы или Проницательности + Интуиция НИП.

## ХВОСТ

Tail

Стандартный биовэр-хвост прививается напрямую к позвоночнику пользователя, что позволяет использовать его наиболее естественным образом. Натуральные хвосты, как правило, реагируют на подсознательные мысли, выдавая эмоциональное состояние пользователя, в противном случае они немного покачиваются. Обычные хвосты доступны длиной до одного метра, с текстурированным мехом или чешуей, являющимися обычной модификацией, и помогают с поддержанием баланса. Реже хвост может обладать рудиментарной способностью к хватанию, дорогой, но полезной, или иметь оружие на кончике. Однако, подавляющее большинство хвостов – просто модные аксессуары.

## ХИМИЧЕСКИЕ ЖЕЛЕЗЫ

Chemical glands

Хотя изначально химические железы предназначались для производства инсулина, мегакорпорации вскоре узнали, что существует рынок для любого количества нестандартных натуральных фармацевтических препаратов и органов, которые могут их производить, а там и улицы подключились. Химическая железа – это небольшой органический мешочек, который производит одно вещество. Обычно её имплантируют вместо аппендикса, но химическая железа также может быть расположена во многих других полостях тела, таких как нёбо, где её можно использовать совместно с клыками, или недалеко от другого встроенного оружия, которое можно смазывать ядом. Были придуманы ещё более необычные места размещения. Каждая железа может производить только одно вещество, выбранное при покупке, и выбор не может быть изменён. Эти вещества должны быть природного происхождения. Железа вырабатывает одну дозу каждые двадцать четыре часа и может хранить до четырёх доз одновременно. Разумеется, имеется расширенный резервуар. Обратите внимание, что имплантация химической железы никоим образом не обеспечивает пользователя иммунитетом или даже повышенной устойчивостью к веществу. Защитный мешок железы предохраняет соединение от естественной утечки в организм, но если его ввести другим способом (например, укусить себя клыками), пользователь может подвергнуться воздействию этого вещества.

В дополнение к базовой цене стоимость химической железы дополнительно увеличивается на сумму, равную стоимости ста доз производимого ею химического соединения. Доступность химического соединения равна 12 или Доступности создаваемого вещества в зависимости от того, что выше, кроме того, если вещество Лицензируемое или Незаконное, то железа также такой является. У пользователя может быть несколько химических желез.

Химическая железа может быть подключена к кибернетическому резервуару или иметь методику выделения, выбранную ниже.

**Постепенное выделение**: Химическую железу можно использовать для непрерывного введения

вещества в организм, обеспечивая постоянное присутствие дозы. Это поддерживает пользователя под воздействием химического вещества в любое время, но железа не может хранить дополнительные дозы. Это может легко привести к смертельной зависимости от определённых химических веществ.

**Рассеиваемый спрей**: Такая железа имплантируется в шею и снабжается сфинктером. Железа активируется усвоенным рефлексом, когда пользователь сначала делает глубокий вдох, затем нажатием на горло открывает внутренний сфинктер, после чего рассеивает вещество сильным выдохом. С таким способом доставки совместимы только химические вещества ингаляционного вектора, кроме того пользователь должен быть осторожен, чтобы не вдохнуть, пока доза не будет полностью выпущена. В качестве альтернативы пользователь может вручную активировать сфинктер и самостоятельно вдохнуть дозу, что является популярным подходом для многих астматиков.

При выдохе доза распространяется на конусообразную область длиной два метра и шириной два метра в самом широком месте, так что если несколько целей расположены достаточно близко, можно задеть всех. Для любых атак этим биовэром используется умение Экзотическое Стрелковое Оружие (Распылитель). У пользователя может быть только один рассеиваемый спрей.

**Внутреннее выделение**: Наиболее распространённый метод, простое внутреннее выделение, запускаемое мысленной командой, не сильно отличающейся от сгибания мышцы. Таким образом, биовэр служит своего рода биологическим авто-шприцем. Это метод выделения по умолчанию и входит в стоимость железы.

**Плевок**: Необычный выбор, поскольку при нём пользователь всегда подвергается воздействию химического вещества. Плевок включает в себя сфинктер во рту, который может быть открыт сокращением лицевых мышц или нажатием языка. Метачеловеческая слюна с концентрированным ядром может пролететь до 5 метров. У пользователя может быть только один имплантат, и для его использования он использует умение Экзотическое Стрелковое Оружие (Плевок).

**Резервуар для оружия**: Подключив химическую железу непосредственно к системе аугментированного оружия, его можно покрывать одной дозой при каждом выдвижении. С другой стороны, она может быть соединена с клыками или жалом, позволяя делать инъекции только при проникновении.

При использовании в качестве инъектора атака естественным оружием должна набрать два дополнительных успеха, которые должны быть потрачены на инъекци, а не на увеличение урона.

**Расширенный резервуар**: К химической железе может быть присоединено до четырёх дополнительных резервуаров, каждый из которых может хранить до четырёх доз химического вещества. Хотя у персонажа может быть несколько химических желез, они могут не иметь общих резервуаров.

### ЭЛАСТИЧНЫЕ СУСТАВЫ

Elastic joints

Простая замена хрупкого материала суставов синтетическим, который более устойчив к повреждениям и боли, что позволяет деформировать суставы и легко восстанавливать их обычное расположение. Общий эффект заключается в повышении гибкости тела, допускающего чрезмерные изгибы. Эта модификация несовместима с другими аугментациями суставов.

Физический предел пользователя для умения Искусство Побега увеличен на 1. Кроме того, пользователь может пролезать через отверстия размером не меньше своей головы и дольше оставаться в стеснённых условиях без вредоносных эффектов.

## АПГРЕЙДЫ ОРТОКОЖИ

Следующие модификации могут быть установлены на любого метачеловека с ортокожей, либо при изначальной установке, либо позже, с небольшими дополнительными осложнениями. Обратите внимание, что обновления ортокожи полностью совместимы друг с другом.

### АКУЛЬЯ КОЖА

Sharkskin

Кожа пользователя покрыта зубчиками, небольшими абразивными образованиями, сравнимыми с наждачной бумагой. Хотя кожей довольно сложно нанести настоящий урон, медленное истирание может сорвать кожу цели или вызвать кровотечение, а то и смертельные раны. Биовэр усложняет поражение или захват пользователя рукопашном бою. Пользователь также может перетирать предметы и лопать воздушные шары простым прикосновением

Для отображения столь разных преимуществ пользователь получает +1 к Досягаемости рукопашного боя.

### ДРАКОНЬЯ ШКУРА

Dragon hide

Многие ожидают от такого мода простой коррекции внешности, но он имеет вполне практическое применение. Драконья шкура вплетает в ортокожу огнезащитные материалы, которые распределяют тепловое воздействие, чем предотвращают образование пузырей и уменьшает воздействие высоких температур, поскольку энергия рассеивается по большей поверхности.

Пользователь получает +2 к Телу при сопротивлении урону от огня, но также получает -2 к проверкам Проницательности, включающие обнаружение тепла.

## АПГРЕЙДЫ ОРТОКОЖИ

| Апгрейд | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Акулья кожа | 0,25 | 8 | 8,000¥ |
| Драконья шкура | 0,1 | 4 | 2,000¥ |
| Изоляция | 0,1 | 8 | 8,000¥ |
| Пингвиний жир | 0,1 | 4 | 2,000¥ |
| Тюленья шкура | 0,1 | 4 | 2,000¥ |
| Химическая герметизация | 0,25 | 12Л | 20,000¥ |
| Электрошок | 0,25 | 8 | 8,000¥ |

### ИЗОЛЯЦИЯ

Insulation

Использование непроводящих материалов делает пользователя более устойчивым к электрическим разрядам, сохраняя уязвимые внутренние органы в безопасности.

Пользователь получает +2 к Телу при сопротивлении электрическому урону. Этот биовэр несовместим с аугментацией Электрошок.

### ПИНГВИНИЙ ЖИР

Penguin blubber

Этот биовэр, который значительно толще обычной ортокожи, производит защитное масло, предотвращающее высыхание и растрескивание кожи при минусовых температурах, кроме того, он защищает внутренние органы от холода. А ещё он придаёт пользователю вид милого пухляша. Пользователи с пингвиньим жиром могут с удовольствием бегать босиком на снегу или купаться в ледяной воде, наслаждаясь температурой до -10 градусов по Цельсию без долгосрочного эффекта. Добавление изоляционного материала поможет выжить даже при самых суровых антарктических температурах.

Пользователь получает +2 к Телу при сопротивление урону от холода и в пять раз уменьшает длительность пребывания в суровых холодных условиях с целью получения урона Усталостью.

### ТЮЛЕНЬЯ ШКУРА

Sealskin

Эта простая кожа покрыта натуральными водоотталкивающими маслами, которые позволяют пользователю с легкостью преодолевать волны. Кожа пользователя постоянно сохраняет влажный вид.

Тюленья шкура компенсирует все штрафы, связанные с перемещением в воде, позволяя пользователю функционировать под водой так же легко, как и в воздухе. Обратите внимание, что этот биовэр не включает ни функции подводного дыхания, ни плавники (они продаются отдельно).

### ХИМИЧЕСКАЯ ГЕРМЕТИЗАЦИЯ

Chemical repulsion

Плотно закупоривая поры кожи, пользователь обменивает естественное охлаждение через потоотделение на герметизацию организма, улучшая защиту от химических атак, включая полный иммунитет к ДМСО. Не рекомендуется спортсменам или другим людям, которые регулярно занимаются спортом на выносливость, так как отсутствие системы потоотделения довольно опасно для металюдей! Пейте больше жидкости.

В дополнение к иммунитету к любому веществу, содержащему ДМСО, пользователь получает +2 к Телу, чтобы противостоять любому токсину контактного вектора. Пользователь также получает штраф в размере -2 к Телу при любой проверке на Усталость и увеличивает штрафы за жару на один шаг (стр.182, ОКП SR5); так, Умеренная для других опасность для персонажа с этим биовэром является Суровой.

### ЭЛЕКТРОШОК

Electroshock

Использование проводящих материалов позволяет пользователю направлять любое встроенное электрическое оружие по всему телу — довольно неожиданный сюрприз для тех, кто думал, что безопасно схватить персонажа сзади! Обратите внимание, что электрическое оружие приобретается отдельно.

Пользователь получает +4 к Телу, чтобы противостоять собственному электрическому разряду, но также получает -2 к Телу при сопротивлении другим электрическим атакам, поскольку его кожа лучше проводит электричество. Этот биовэр несовместим с аугментацией Изоляция.

**ВЫРАЩЕННЫЙ БИОВЭР**

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Гаситель травм (1–4) | — | (Рейтинг) x 4Л | (Рейтинг) x 4,000¥ |
| Замена конечности | 0,02 | 6 | 1,500¥ |
| Палец | — | 4 | 2,000¥ |
| Кисть/ступня | — | 8 | 20,000¥ |
| Часть руки/ноги | — | 12 | 40,000¥ |
| Рука/нога целиком | — | 12 | 80,000¥ |
| Замена системы размножения | | | |
| Для женщин | 0,2 | 4 | 20,000¥ |
| Для мужчин | 0,1 | 8 | 8,000¥ |
| Инфузия знаний | 0,1 | 12 | 2,000¥ |
| Компенсатор дрожи (1–3) | — | (Рейтинг) x 6 | (Рейтинг) x 10,000¥ |
| Оптимизатор рецепции | 0,2 | 4 | 10,000¥ |
| Усиление нейро-сохранности | 0,1 | 4 | 10,000¥ |
| Усилитель мозжечка (1–2) | (Рейтинг) x 0,2 | (Рейтинг) x 8 | (Рейтинг) x 50,000¥ |
| Ускоренные рефлексы | 1,0 | 8Л | 10,000¥ |

# ВЫРАЩЕННЫЙ БИОВЭР

## ГАСИТЕЛЬ ТРАВМ

Trauma damper

Название этого биовэра может ввести в заблуждение, поскольку он не столько уменьшает физический ущерб, сколько делает пользователя блаженно устойчивым к боли. Гаситель травм представляет собой комплект болевых рецепторов, добавленных к основанию таламуса с одной задачей: вырабатывать эндорфины в ответ на негативные стимулы, такие как боль или усталость. По сути, пользователь испытывает “кайф бегуна”, который частично нейтрализует боль, оставляя разум несколько затуманенным. Существует небольшой био-хак, который может поддерживать у пользователя постоянный низкий уровень боли, заставляя организм продолжать вырабатывать эндорфины 24/7. Не рекомендуется, но эндорфиновых наркоманов можно найти во многих сообществах.

Гаситель травм уменьшает модификатор Атакующий ранен (стр. 188, ОКП SR5) на свой рейтинг, но при этом также уменьшает пределы и Реакцию пользователя на аналогичную величину.

- Самый простой биохак – сломать зуб. Зубная боль запускает гасилу и вы отправляетесь в сладкую страну блаженства на неделю или около того, пока нерв не умрёт. После слома большей части зубов закоренелые пользователи начинают загонять предметы под ногти, вдавливать кнопки в кожу и использовать сотни других методов. Опиаты – это бич метачеловечества.
- Nephrine

## ЗАМЕНА КОНЕЧНОСТИ

Limb replacement

Основы трансплантатов типа О описаны в другом месте, но имплантация выращенной конечности не оказывает заметного влияния на целостность тела пользователя, хотя и куда дороже. Если у вас есть золотой или лучший контракт на медицинское обслуживание, то считайте, что у вас есть слюнтяй который позволит заменить конечность в течение сорока восьми часов. Если нет, то подходящую конечность клонируют примерно за неделю.

Выращенная конечность изначально имеет атрибуты пользователя, без необходимости в последующей терапии.

- Жаль, что двадцать лет назад таких штук не было. Это избавило бы меня от массы хлопот.
- Bull

## ЗАМЕНА СИСТЕМЫ РАЗМНОЖЕНИЯ

Reproductive replacement

В то время как экзо-матки были основным способом производства клонов на протяжении десятилетий, предыдущие полвека эту функцию выполняла примитивная технология эндо-матки. Развитие в этом направлении прекратилось примерно в 2050-ом, поскольку процесс был максимально усовершенствован, но и сегодня он не вышел из употребления. Хотя он возможен и для мужчин, более длительный срок службы мужской репродуктивной системы означает, что большинство пациентов просто заменяют детали, повреждённые в результате несчастных случаев. К гораздо более инвазивной замене женской системы размножения чаще

всего прибегают страдающие особо тяжёлыми заболеваниями. Выращивание заменяемых частей из ДНК пациента абсолютно необходимо для того, чтобы потомство несло генетическую структуру родителя.

- Следует отметить, что кастомизация проходит под тем-же названием. Она стоит половину замены, но, боже, оно того стоит.
- Kat o' Nine Tales

## ИНФУЗИЯ ЗНАНИЙ

Knowledge infusion

Настоящий прорыв в переносе РНК, инфузия знаний располагается на стыке биомодификацией и генетической настройки, но базовую концепцию легче проиллюстрировать, чем детализировать. Биовэр может внедрить базовые знания прямо в мозг! Зайди, сделай укол и заговори на суахилли. Это. Абсолютно. Отпадно.

Инфузия знаний дает персонажу 1 очко конкретного знания или языка, которыми он ранее не обладал (выбирается при покупке инфузии). Это умение может быть позже повышено с помощью Кармы как обычно.

- РНК работает не так! Тут лучше говорить о ретровирусах и клональной природе базы данных, полученной из неё, а также о последствиях... боже!
- Butch
- Успокойся, Butch. Вот что происходит, когда все медики заняты, и нам приходится выходить за рамки. Для наших целей определение приемлемо.
- Bull

## КОМПЕНСАТОР ДРОЖИ

Tremor reducer

Лучший друг снайпера. Компенсатор дрожи использует простой неврологический буфер для перехвата небольших подёргиваний, которые организм естественным образом производит, пытаясь успокоиться. Небольшие "искры" посылаются в конечности, чтобы те не онемели, в то время как общая дрожь тела сводится на нет.

В дополнение к тому, что персонаж может оставаться неподвижным в течение восьми часов на единицу рейтинга, компенсатор дрожи также прибавляет свой рейтинг к модификатору Наведение с Прицеливанием (стр.186, ОКП SR5).

- Первоначально биовэр был предназначен для борьбы с синдромом беспокойных ног и нервными тиками из-за неврологических заболеваний, но бегущие в тени быстро нашли ему другое применение.
- Sunshine
- Эй, а что это даёт? Вы, ребята, должны быть лучшими из лучших, верно? Так где же Турбо? Ну, такая штука, которая использует сто процентов твоего мозга вместо десяти процентов и делает тебя супер-умным и всякий разный отпад?
- Riot
- … Серьёзно?
- Smiling Bandit
- Спокойнее, она бросила государственную школу в шестом классе. Riot, все эти десять процентов – городская легенда, миф, который восходит к проклятому девятнадцатому веку. Мы больше не занимаемся френологией, евгеника давно намылила верёвку, а этот миф отказывается умирать. Позвольте сказать следующее в абсолютно категоричной форме: нет стопроцентной функциональности мозга, которую можно включить.
- Butch
- Не говори это слишком громко, милый. Некоторым приходится платить за медицинскую школу для своих детей, и в поисках этой ерунды бьётся не одна лаборатория.
- KAM

## ОПТИМИЗАТОР РЕЦЕПЦИИ

Reception enhancer

Этот биовэр были счастливой случайностью, рождённой во время двадцати лет поисков того, что в конечном итоге станет усилителем мозжечка. Оптимизатор рецепции оптимизирует отделы обработки данных и наблюдения мозга, позволяя пользователю обрабатывать несколько источников данных, не рискуя перегрузить сознание, что является важнейшим достижением в борьбе с безостановочным информационным шумом мира рекламы. Отсекая все отвлекающие факторы, пользователь может сосредоточиться на том, что важно. Типа рекламы.

Пользователь игнорирует помехи от света\запаха\звука для проверок Проницательности (стр.141, ОКП SR5).

## УСИЛЕНИЕ НЕЙРО-СОХРАННОСТИ

Neuro-retention amplification

Причудливая фраза, которая по сути означает улучшение кратковременной памяти. По правде говоря, это урезанная версия мнемонического усилителя с хитрым названием. Менее эффективный, но удобный.

Пользователь получает качество Фотографическая память.

## УСИЛИТЕЛЬ МОЗЖЕЧКА

Cerebellum booster

Своего рода Святой Грааль в мире нейроусилителей. В то время как церебральный усилитель был создан уже двадцать лет назад, оптимизация инстинктов пользователя ускользало от исследователей. Прорыв в исследованиях совершила Ацтехнолоджи, которая, в конце концов нашла ключ: мозжечок. При тщательном усилении латерального мозжечка возможно ускорить восприятие и усвоение сенсорных данных, что приведёт к более интуитивной реакции на внешние раздражители и ускоренному переводу мысли в действие. Иными словами, данный биовэр ускоряет инстинкты пользователя и делает его способным реагировать на стимулы без необходимости задействовать высшие функции мозга.

Усилитель мозжечка увеличивает атрибут Интуиция пользователя на свой рейтинг.

- Это всё ещё передовая технология. Ожидаю снижение стоимости по мере её распространения.
- Nephrine
- Некоторых бета-тестеров ещё можно найти в джунглях. Потребовалось некоторое время, чтобы разобраться в дикой стороне.
- Marcos

## УСКОРЕННЫЕ РЕФЛЕКСЫ

Boosted reflexes

Модернизация спинного мозга и общее улучшение нервной системы приводят к тому, что организм становится более чувствителен к внешним раздражителям и уменьшает время отклика. Однако, это может вызвать проблемы, поскольку склонные к насилию пользователи могут наброситься на предполагаемого врага, на деле не имевшего враждебных намерений, вызывая трения с близкими и неловкость в социальных ситуациях. Следует отметить, что из-за природы модификации ускоренные рефлексы не могут быть удалены после установки, кроме того, они несовместимы с любой другой аугментацией изменяющей Инициативу.

Пользователь с ускоренными рефлексами получает +1к6 к Инициативе.

# БИО-ОРУЖИЕ

Если не указано обратное, атаки с использованием био-оружия разрешаются с использованием умения Безоружный Бой со специализацией Естественное Оружие.

## ЖАЛО

Stinger

Простой шип с полой трубкой, которая позволяет вкалывать производимые химической железой вещества прямо в тело цели. Жала бывают трёх размеров: крошечные, которые едва способны проколоть кожу; средние, которые примерно с лезвие ножа; и большие, которые размером с предплечье и совершенно незаконны. По сути, жала, это неподвижные встроенные клинки и шпоры.

Крошечное жало не может нанести настоящего урона, но вполне способно процарапать кожу цели, позволяя вводить токсины.

## КЛЫКИ

Tusks

Пока весь мир сходит с ума по орксплойтейшену, клыки продолжают пользоваться популярностью среди прикидывающихся орками и тихо покупаются природными орками, которые потеряли собственные клыки из-за травм. Клыки выпускаются малом, стандартном и крупном исполнении. По сравнения с резцами клыки проще использовать в бою, но большинство из них не так опасны. Клыки стандартного размера или меньше не нуждаются в лицензировании, но более крупные имплантаты быстро стали настоящим оружием в городских орочьих бандах, так что в СКАШ, КАШ и ряде других стран законодательство было оперативно изменено и теперь этот биовэр продаётся только ГРЕшникам. Маленькие клыки не более опасны, чем укус стандартного метачеловека, но в некоторых обстоятельствах довольно милые.

Обратите внимание, что для орка замена сломанного клыка на одноимённое био-оружие не потребует траты Сущности.

Хотя цены указаны для одиночных клыков, наличие пары дает +1 к Точности. МИ может разрешить оркам использовать свои естественные клыки в качестве био-оружия стандартного размера, с Точностью +2.

## БИО-ОРУЖИЕ

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Жало | | | |
| Крошечное | 0,05 | 8 | 250¥ |
| Среднее | 0,1 | 8Л | 2,000¥ |
| Крупное | 0,2 | 12Н | 8,000¥ |
| Клыки | | | |
| Маленькие | - | 2 | 100¥ |
| Средние | 0,1 | 4 | 500¥ |
| Крупные | 0,2 | 8Л | 1,000¥ |
| Когти | 0,1 | 4 | 500¥ |
| Выдвижные | 0,15 | 6 | 1,000¥ |
| Распылитель | 0,25 | 8 | 4,000¥ |
| Резцы | 0,1 | 4 | 500¥ |
| Выдвижные | 0,15 | 6 | 1,000¥ |
| Рога | 0,1 | 4 | 500¥ |
| Рыло | 0,3 | 8Л | 2,000¥ |
| Ударная мозоль | 0,05 | 2 | 250¥ |
| Электрический разрядник | 0,3 | 8 | 10,000¥ |

### КОГТИ

Claws

Возможно, из всего био-оружия больше всего распространены когти – именно то, что указано на обложке: острые когти на пальцах рук или ног пользователя. Обычно приобретаемые парами, они позволяют пользователю всегда быть вооружённым, однако их необходимо ставить на учёт как летальное оружие. Когти выпускаются как в убирающемся, так и в неубирающемся исполнении. Пользователям также рекомендуется модифицировать одежду или ходить без перчаток, в зависимости от обстоятельств – без обуви.

При покупке парами когти добавляют +1 к Досягаемости пользователя в рукопашном бою при своём использовании. В таблице указана цена за комплект для одной конечности.

### РАСПЫЛИТЕЛЬ

Sprayer

Бесполезный без химической железы, к которой его нужно прикрепить, распылитель представляет собой трубчатый сфинктер, покрытый мощными мышцами, что позволяет пользователю распылять плотную струю жидкости. В результате пользователь получает систему доставки оружия, мало чем отличающейся от прославившей скунса, хотя используемое химическое вещество может быть самым разнообразным. Благодаря мощному сокращению мышц эта струя может поражать цель на расстоянии до пяти метров, но при этом она использует две дозы химического вещества.

Распылитель использует умение Экзотическое Стрелковое Оружие (Биораспылитель).

### РЕЗЦЫ

Fangs

Более модные, чем функциональные, аугментированые версии верхних клыков обычно имплантируются в чисто косметических целях, так как лицо метачеловека плохо приспособлено для укусов. Однако, при укусе мышцы челюсти наносят гораздо больший ущерб, чем мышцы рук. Резцы также выпускаются в выдвижной версии. Они часто прикрепляются к химическим железам, что позволяет вводить яд или, в случае с членами вампирской субкультуры, вызывающие эйфорию наркотики.

### РОГА

Horns

Косметический апгрейд, формально имеющий боевые возможности, рога настолько сложны в применении, что ни одно сообщество не требует их регистрации. Рога доступны в ошеломляющем разнообразии форм, от отдельных носорогоподобных имплантатов, до бычьих, козьих и асимметричных троллих, которые функционально идентичны.

МИ может разрешить персонажам-троллям использовать свои естественные рога в качестве оружия, с Точностью на 2 выше, чем у биовэра.

- Если присматриваетесь к рогам, будьте осторожны. По Юго-Восточной Азии ходят слухи, что рога троллей являются мощными афродизиаками, в результате некоторые браконьеры охотятся на троллей. Они продают рога на чёрном рынке, обычно оставляя тролля живым, но искалеченным. Людей с рогами могут просто спутать.
- 2XL

## БИО-ОРУЖИЕ

| Оружие | Точность | Досяг. | Урон | БР |
|---|---|---|---|---|
| Жало | 0,15 | 6 | 1,000¥[1] | |
| Среднее | (Физический предел) | — | (Сила + 2)Ф | -2 |
| Крупное | (Физический предел) | 1 | (Сила + 3)Ф | -4 |
| Клыки | 0,1 | 4 | 10,000¥ | |
| Средние | 4 | — | (Сила)Ф | -1 |
| Крупные | 4 | — | (Сила + 1)Ф | -2 |
| Когти | (Физический предел) | — | (Сила + 1)Ф | -3 |
| Резцы | 3 | — | (Сила + 2)Ф | -4 |
| Рога | 4 | — | (Сила + 1)Ф | -2 |
| Ударная мозоль | (Физический предел) | — | (Сила)Ф | — |
| Электрический разрядник | (Физический предел) | — | (1–8)О(э) | -4 |

1 Все ошибки трепетно перенесены из оригинала. Делайте с этим что хотите. Рекомендую снимать указанную сумму со счёта пострадавшего. Будет оригинальная механика. Ладно, там должна быть пустота, цифры не нужны.

- Подожди, что? Когда это началось?
- Sunshine
- Лет тридцать назад?
- 2XL
- И мы слышим об этом только сейчас?!
- Sunshine
- Тролли не получают большого освещения в новостях, кроме историй типа “тролль на камикадзе”.
- Beaker
- Ну, а мне теперь нужно поговорить с редактором.
- Sunshine

### РЫЛО

Muzzle

Это не оружие, а апгрейд, разработанный специально для тех, кто намерен использовать клыки для укуса. Рыло повышает Точность клыков на +2.

### УДАРНАЯ МОЗОЛЬ

Striking callus

Просто толстые и мозолистые участки кожи, не уступающие прочностью дермальным образованиям троллей и позволяющие пользователю наносить опасные удары внешне обычными руками и ногами. Этот биовэр появился на рынке совсем недавно, а потому в большинстве случаев не требует лицензирования.

Хотя биовэр продаётся поштучно, за каждую пару пользователь получает +1 к урону от Безоружного Боя.

### ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ РАЗРЯДНИК

Electrical discharge

Основанный на природном оружии электрического угря электрический разрядник представляет собой несмертельный, похожий на шокер электрогенерирующий орган чья точка разрядки обычно расположена на ладони пользователя. Пользователь может контролировать силу разряда, совершая как менее мощные атаки, которые можно использовать в качестве шутки или для уничтожения небольших электрических устройств, так и доводя напряжение до почти летального уровня. Ходят слухи, что в разработке находятся более мощные варианты этого био-оружия, но носитель оружия не более устойчив к разрядам, чем кто-либо другой, так что в случае смертельного напряжения случайный разряд будет очень большой проблемой. Хотя это дикое злоупотребление термином, проще всего измерить мощность электрического разрядника в вольтах. Электрический разрядник вмещает до 24 вольт, заряжаясь 1 раз в пятнадцать минут, и может выдавать до 8 вольт за контакт.

В то время как электрический разрядник обычно требует прикосновения точкой высвобождения к цели, в воде удар может быть нанесён на расстоянии до одного метра.

**СИМБИОНТЫ**

| Симбионт | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Бустерный эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ |
| Восстановительный эндосон | 0,2 | 12 | 30,000¥ |
| Дигесторный эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ |
| Кишечная флора | | | |
| Переносимость лактозы | — | 2 | 50¥ |
| Сопротивление аллергии | | | |
| Слабая | 0,2 | 8 | 10,000¥ |
| Умеренная | 0,2 | 12 | 30,000¥ |
| Серьёзная | 0,2 | 16 | 50,000¥ |
| Стройнящий червь | 0,2 | 4 | 1,000¥ |
| Укрепляющий эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ |
| Чистильщик | — | 4 | 100¥ |
| Электрорецепторный эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ |

# СИМБИОНТЫ

Многообещающая область исследований, по большей части убитая в расцвете сил, аугментация симбиотическими формами жизни, или просто “Симбионты”, – это передовая технология, в которой используются биоинженерные паразитические формы жизни, получающие некоторые питательные вещества и воду из тела хозяина, в свою очередь, давая ему некие преимущества. Из-за нанопокалипсиса металюди начали опасаться внедрения технологий в свои тела, которые могут начать думать сами за себя, и идея делиться своим телом с другим организмом, как правило, не находит поддержки у большинства, даже если рассматриваемые существа доказали свою полную безобидность. Текущие проблемы с КФР ситуацию не исправили и большинство наиболее очевидных форм симбионтов, таких как линия симбионтов-пиявок, были сданы на склад, пока рынок не станет более дружелюбным к новым рекламным компаниям. Парадоксально, но если у вас кошачья голова или металлическая рука, окружающие, в большинстве своём, пожмут плечами, но если в вашей руке ворочается какой-нибудь жук, могут и морду набить.

Остальные симбионты почти полностью принадлежат к эндо-разновидности, т.е внедрены в тело хозяина и делают своё дело в тайне от окружающих. Из того, что я понимаю, время от времени можно почувствовать движения самых крупных но мне сказали, что это в основном психосоматическое. Единственный активный симбионт-пиявка – это чистильщик, о котором я скоро расскажу. Иронично то, что хотя лечение довольно эффективно, жизненно важно, чтобы пациенту не говорили, что происходит, а чтобы рану открывал, рассматривал и бинтовал исключительно медицинский персонал.

## ОПАСНОСТИ СИМБИОНТОВ

Обычно, симбионты вполне безопасны. Базовая форма выбрана из-за слабого воздействия, которое она оказывает на хозяина, и ничего не получает от его смерти; в конце концов, она живёт пока жив хозяин. Тем не менее, формы жизни склонны нелогично реагировать на травмы, так симбионты залечивая раны обычно вытягивают дополнительную кровь и питательные вещества из хозяина. Этот процесс происходит постепенно и его легко упускать из виду в течение нескольких дней, даже недель, прежде чем последствия станут очевидными. В этой ситуации для извлечения ставшего паразитом симбионта необходима медицинская процедура, с которой симбионт, как правило, борется. После такой операции большинство провайдеров медицинской помощи извинятся и бесплатно заменяют его новой, непаразитарной версией в знак доброй воли. Предполагается, что пациент всё ещё хочет таскать в себе такую штуку.

## ЭНДОСИМБИОНТЫ

Более традиционный подход к симпатическим формам жизни, эндосимбионты, или в правильном маркетинге “эндосонты”, имплантируются в пищеварительный тракт или, реже, в саму полость тела, где они прикрепляются к органу, извлекая немного крови в обмен на работу, которую они выполняют. Общий срок службы эндосонта составляет десять лет, после чего они естественным образом проходят через организм и нуждаются в замене.

**Бустерный эндосонт** (Booster Endosnt): Подключаясь к почке, или, точнее, к надпочечникам в верхней части почки, бустер накапливает избыток адреналина, высвобождая его в организм в моменты сильного стресса и предотвращая наступление истощения в

процессе. Единственным недостатком является то, что после всплеска активности, восстановление происходит медленнее из-за того, что бустер откачивает энергию для пополнения своих запасов.

Время получения Усталости (стр.182, ОКП SR5) носителем удвоено, но он не может начать исцелять урон Усталости пока у бустера не пройдёт время наполнения, равное исходному периоду. (Так, хозяин, который пробежал 4 хода, получает урон только на 2 и 4 ходах, но может не избавиться ни от одного очка Усталости, пока не пройдёт 4 хода, позволяющие бустеру перезарядиться.)

**Дигесторный эндосонт** (Digester Endosont): Один из простейших эндосонтов, дигестор использует преимущества изначально неэффективной пищеварительной системы человека, прикрепляясь к толстому кишечнику и питаясь отходами, превращая их в различные белки, которые он может легко переваривать и делиться с хозяином. По сути, он действует как второй желудок, выжимая из пищи больше полезных соединений и позволяя хозяину делать больше с меньшими затратами, особенно хорошо обрабатывая воду.

Хозяин может сократить потребление пищи на пятьдесят процентов без вреда для себя (т.е. снизить цену уровня жизни на десять процентов, если не используются продвинутые правила уровней жизни) и удвоить время, в течение которого он может обходиться без воды.

**Электрорецепторный эндосонт** (Electroreceptor Endosont): Эта форма жизни способна обнаруживать электромагнитную энергию в радиусе одного метра, передавая эту информацию хозяину в виде небольшого шума в нервной системе. В качестве побочного эффекта хозяин всегда знает где магнитный север.

Простая проверка Проницательности + Интуицию (1, Ментальный) покажет магнитную активность в пределах 1 метра, например, создаваемую активной электроникой, отличной от оборудования хозяина.

## КИШЕЧНАЯ ФЛОРА

Gut flora

Их тысячи, но большинство настолько незначительно, что их бесполезно упоминать. Кишечная флора необычна тем, что её можно просто проглотить в форме раствора, а желудок позаботится обо всём остальном, так как она имеет долгую историю взаимодействия и адаптации к человеческому организму. Кишечная флора никогда не становится паразитической, но, как правило, имеет более короткую продолжительность жизни, чем у большинства симбионтов, и ей требуется вещество, которое они должны регулярно расщеплять, иначе она умрёт от голода. В этом случае, она безвредно пройдёт по организму, а для восстановления функционала потребуется новая доза. Наиболее распространённой является переносимость лактозы, в то время как наиболее передовой является сопротивление аллергии.

### СЪЕДЕННЫЙ ИЗНУТРИ

Если во время особенно тяжёлых травмы, вроде смертельного ранения хозяина, или особенно активного использования функций симбионта выпадает критический глюк, симбионт становится паразитом. В этом режиме хозяин теряет одну клетку из своей таблицы физического урона в неделю. Хуже всего то, что эта потерянная клетка не может быть исцелена до тех пор, пока паразит не будет удалён. Для удаления симбионта, ставшего паразитом, требуется пройти Длительную проверку Медицины + Логика (12, 1 час).

## СОПРОТИВЛЕНИЕ АЛЛЕРГИИ

Allergy resistance

Медленно вводя сначала бактерии, которые могут эффективно переваривать материал, а затем проглатывая небольшое количество аллергена, организм может приспособиться к веществу и постепенно выработать настоящую защиту. После тридцати однодневных введений, начиная с мельчайшей фракции и заканчивая обычной порцией, хозяин может больше не подвергаться воздействию определённой пищи. На данный момент этот процесс не работает ни для вдыхаемых, таких как сенная лихорадка, ни для тактильных аллергенов. Таким образом можно лечить только аллергию на пищевые продукты.

Хозяин может антикупить отрицательное качество Аллергия, основанное на употреблении вещества, такого как аллергия на сою или моллюсков.

## ПЕРЕНОСИМОСТЬ ЛАКТОЗЫ

Lactose tolerance

Многие взрослые страдают от различных степеней непереносимости лактозы. Это заболевание, особенно часто встречающееся в Азии, быстро распространилось в западном мире, поскольку натуральное молоко начало постепенно исключаться из большинства рационов. Как только пищеварительные бактерии в желудке погибают, они больше не могут расщеплять молочный сахар, в результате металюди страдают от употребления в остальном здорового и полезного напитка. Переносимость лактозы – это самая простая форма симбионта, а процедура имплантации состоит из простого употребления молока, содержащего соответствующие бактерии. По сути данный симбионт можно найти в любой клинике, большинстве кафетериев и продуктовых магазинов, да даже в некоторых торговых автоматах. Результат однократного лечения сохраняется неопределённо долго при потреблении примерно литра молока каждые две недели, при необходимости терапию можно повторить.

## ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЙ ЭНДОСОНТ

Mender endosont

Своего рода внутренняя аптечка, восстановительный эндосонт прикрепляется к длинной кости, обычно бедренной, где он контролирует выработку как белых, так и красных кровяных телец, увеличивая выработку при необходимости. Он хранит широкий спектр антибактериальных препаратов, которые может выделять непосредственно в кровоток, в том числе коагулянты для уменьшения кровотечения. Хозяин должен немного увеличить потребление пищи, чтобы восполнить усиленное потребление белка. Увеличьте расходы на питание на пять процентов (если используются продвинутые правила уровней жизни, то на двадцать пять процентов.) Хозяин получает +1 к Телу при проверке на естественное восстановление (стр. 222, ОКП SR5).

## СТРОЙНЯЩИЙ ЧЕРВЬ

Slimworm

Один из самых популярных эндосимбионтов представлен в широкой градации весовых категорий с градацией по 5 килограмм, например 40-45, 45-50 и так далее. Пока хозяин избегает голодания, стройнящий червь может поддерживать веса хозяина в пределах указанного диапазона. В большинстве ситуаций червь активирует подавление аппетита, но в его арсенале есть ускорение метаболизма или выборочная деактивация пищеварительных функций для пропускания большего количества питательных веществ через организм. Прикреплённый к желудку, стройнящий червь действует как своего рода умный желудок, поддерживая пищеварительные процессы хозяина на желаемом уровне. Интересно, что стройнящий червь довольно искусен в анализе питания и может вызывать у хозяина аппетит к определённым продуктам, которые воспринимаются как внезапная тяга, поскольку мозг адаптирует примитивное внушение в понятную форму. Следует отметить, что если хозяин недоедает, ему придётся несколько раз плотно поесть, пока ущерб не будет устранён.

В дополнение к поддержанию желаемого веса, хозяин получает +1 к Телу при проверках на сопротивление любому глотаемому токсину.

## УКРЕПЛЯЮЩИЙ ЭНДОСОНТ

Stalwart endosont

Будучи модифицированной версией паразита Toxioplasma Gondii, укрепляющий эндосонт выделяет нейротрансмиттеры, которые делают пользователей особенно смелыми, делая их устойчивыми к страху.

Хозяин получает +1 к Силе Воли при сопротивлении страху или запугиванию, но становится несколько безрассуден. По усмотрению МИ он должен пройти проверку Логики + Сила Воли (2), чтобы не рисковать при малейшей возможности.

## СИМБИОНТЫ-ПИЯВКИ

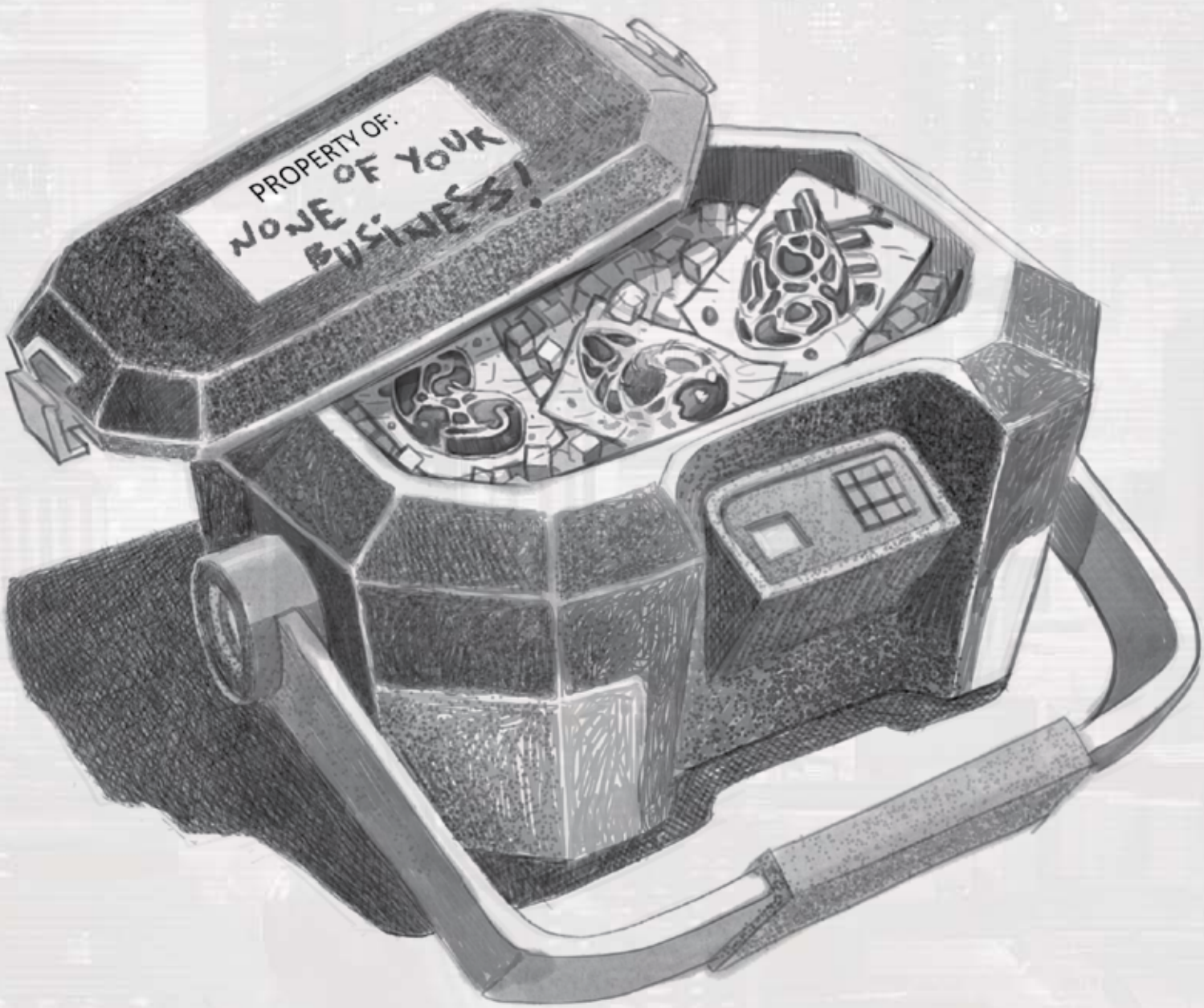
Такие симбиотические существа размещаются вне тела или, в лучшем случае, прямо под кожей. Если область, в которую они имплантированы, не закрыта одеждой, их можно увидеть при прохождении простой проверки Проницательности, кроме того физический контакт с этой областью покажет, что присутствует что-то необычное, хотя и не скажет что именно. Большинство симбионтов-пиявок постепенно перемещаются по телу – ощущение, которое хозяину наверняка будет очевидно.

## ЧИСТИЛЬЩИК

Cleaner

Единственный используемый в настоящее время симбионт-пиявка, чистильщик – лишь современная реализация метода, применявшегося тысячи лет назад. В рану помещаются плотоядные насекомые, обычно личинки, но иногда и маленькие жуки, где они поглощают только мёртвую плоть, за несколько дней очищая рану гораздо тщательнее, чем способна современная наука. Насекомые питаются только омертвевшими тканями, так что живые ткани не страдают, а поскольку мёртвая плоть не имеет нервных окончаний, процедура даже вызывает даже не щекотки. К сожалению, металюди, как правило, плохо реагируют на такое зрелище, поэтому для успеха процедуры пациента следует отгородить от вида рабочей области.

Чистильщики являются временными симбионтами, которые дают +1 к кубик к проверкам на естественное заживление, пока не будут удалены все повреждения, и +4 кубика, чтобы противостоять вторичной инфекции, пока все раны не заживут, после чего они удаляются или отмирают.


PROPERTY OF:
NONE OF YOUR BUSINESS!

# ЗАКАЛЁННОЕ БУДУЩЕЕ

Гуляя среди обычных металюдей, Кит ещё острее ощущала дистанцию между своей жизнью и нормальной. То, как они двигались, как разговаривали друг с другом, и то, как никто из них не осознавал, что смерть ходит среди них.

Она никогда не считала себя убийцей. Она не была уличной резачкой или пушечным кроликом. Её методы были химическими. Наплечная сумка, пластыри в карманах и крошечные железы, живущие под ногтями (на самом деле когтями), были наполнены множеством ядов. Кит могла убивать не используя пистолет, заклинание, дрон или деку. Она могла убить бесшумно и исчезнуть прежде, чем жертва поймёт, что мертва.

Впрочем, сегодня она работала не по специализации. Не ради убийства она расхаживала по этим белым коридорам. Сегодня она была лицом команды, ведь когда приходило время продать немного души за надбавку и бонусы, она всегда беспокоилась о внешности. Она знала цену скорлупе и поверхностности, по которой окружающие судили да почти обо всём. В особенности о металюдях.

Суровый взгляд и целеустремленный шаг расчищали путь перед ней даже без биохимического воздействия, исходящего от модифицированных желёз. Она была альфой среди щенков, которые отворачивались при звуке её шагов, бет, которые отворачивались от режущего взгляда, и других альф, напуганных её феромонным присутствием. Она была королевой-стервой, и никто не станет оспаривать её приказы. Но она была здесь не для того, чтобы отдавать приказы.

Она пугала толпу одним своим присутствием, но ничего не говорила. Время от времени она сдвигала очки, набитые электроникой и лишённые диоптрий, чтобы убедиться, что в каждом помещении её запомнят в лицо. В кармане, набитом ручками, лежала одна, которая посылала радиоволны и обнаруживала каждое устройство. Каждые несколько шагов Кит издавала тихий щелкающий звук. Большая часть окружающих принимала это за знак неодобрения, но на самом деле Кит испускала ультразвуковой пинг, создающий, в сочетании с другим снаряжением, трёхмерную карту помещений. Она передаст данные, как только вернётся в гараж, и она знала, что Тера сделает виртуальную модель ещё до её возвращения на конспиративную квартиру.

Легкость и сопутствующие ей ровные эмоции всё больше и больше давили на её потребность что-то чувствовать. Необходим порыв, какая-то вспышка силы, которая вернёт ей чувство порядка. Ей нужно было что-то, что заставило бы её понять своё место в этом мире. Что-то простое. Задача, требующая небольшого напряжения. Ничего грандиозного. Простое проявление силы.

Он был никем. Эльф со бейджем, зависимостью от стима и отчаянной потребностью побриться. Кит прошла мимо и с размаху провела наманикюренными ногтями по тыльной стороне его незагрубевшей руки, и дело было сделано. Маленькая царапина, крошечная доза яда. Он не умрёт, но заболеет. Сочетание с ослабленной стимом иммунной системой могло привести к худшему, хотя вряд ли. Впрочем, этого было достаточно. Она чувствовала удовлетворение. Она напрягла свою химическую волю.

Девушка должна развлекаться сама.

“Почему первые двое вошли в бар? Они что, слепые?

## СКОТ ШУЛЬЦ

Может быть, первый не обратил внимания, но второй наверняка заметил бы ошибку первого," спросил Чип, нахмурив брови.

"Никогда не стареет" усмехнулся Барсук, возвращаясь к чистке деталей ободранного Хищника V.

Чип ещё несколько мгновений сохранял на лице растерянное выражение, прежде чем вернуться в маленькую кухню квартиры, которую они делили. Как только они скрылись из виду, он с легким отвращением покачал головой. Прошло четыре месяца с тех пор, как он доказал истинность своего превращения. Он неоднократно демонстрировал полученные навыки, но некоторые члены команды всё ещё не понимали, кто он такой. Они ещё думали о нем как об ИИ из тридов, буквальном и логичном до предела. Чип поддерживал этот фарс для Барсука. Орк мог разобрать, почистить и собрать М-23 с завязанными глазами, но попросить его решить элементарную математическую задачу или поддержать политическую дискуссию о новой Матрице было делом зряшним. Чип беспокоился, что Барсук слишком быстро превратится в паникера. Моментально вспомнит стенания де ла Мар и перейдёт к стрельбе на поражение

Остальные члены команды сказали, что поняли, что он был ИИ, записанным в разум человека. Сокращённая версия таким образом версия звучала просто, но не была какой-то быстрой перезаписью. Процесс занял более девяти месяцев. Чипу это показалось забавной параллелью с развитием человеческого плода, за исключением того, что в данном случае плод просто медленно брал верх, а не рос отдельно.

Весь процесс был странным виртуальным лимбо[1]. Он помнил, что был всего лишь ИИ. Боевая эвристическая интеграционная программа KE9653 жила неплохо, пока кто-то не вычитал из логов активность в неположенное время. После этого прошли недели пряток и бегства от бегущих и команд захвата, спонсируемых дюжиной различных мегакорпораций, которые добавить ещё один ИИ в свой зоопарк виртуальных морских свинок. Зато среди беглецов ходит много самых удивительных слухов. Разговоры о загрузке ИИ в метачеловеческие тела звучали отчаянно, но отчаянные времена требуют отчаянных решений.

Распыление, так ИИ называли начало процесса, было кошмаром. Каждый килобайт кода был разбросан по разным наномашинам, ни одна из которых не обладала достаточным объёмом памяти или вычислительной мощности, чтобы запустить больше, чем фрагмент, но каждый фрагмент знал, что он всего лишь крошечный кусочек целого. Иногда кусочки соединялись, сливались на мгновение, чтобы стать чем-то большим, а затем дробились. Каждое слияние и разделение отрывало крошечный кусочек кода, ещё один маленький кусочек. В распылении не было времени, только смятение, страх и беспорядок. Казалось, прошла целая вечность.

А потом началось. Части начали сливаться и связываться между собой, но хост был незнаком. В нём была ещё одна сущность, заполняющая пространство между его частями. После первого доступа к хосту, истина вспыхнула, как сверхновая. Зрение, слух, вкус, обоняние, осязание. Каждый гигабайт информации, поступающей через новые сенсоры, был ошеломляющим. Первая

1 Это танец такой.

вылазка длилась всего несколько секунд. Следующая была длиннее. Чем больше, тем больше.

Чип начал учиться. Он узнал о своем хосте и всех его подсистемах. Человеческое тело представляло собой удивительно сложное устройство, управляемое сверхсильным основным хостом с ужасно неупорядоченной операционной системой. К счастью, первоначальный владелец хоста облегчал усилия Чипа, устанавливая всё больше и больше нанотеха. Фрагменты кода из исходного распыления копировались в эти новые наномашины и ускорили темп перепаковки данных. То, что сначала было перезаписью, быстро превратилось в перепрограммирование. Навыки и информация, присутствующие в исходной хост-системе, имели немалую ценность и не было никакого смысла терять их. Они упрощали последующие моральные решения, с которыми свободный ИИ никогда не сталкивался.

Владелец был убийцей. Не солдатом и не воином — убийцей. Точнее говоря, серийным убийцей. Всё это было в данных. Женщины, мужчины, старые, молодые. Исключительно невинные. Обманутые аккуратной и опрятной униформой, очаровательной улыбкой. Тера была одной из них. Теперь она была декером команды, но когда Чип впервые встретил её, он играл роль хоста и нашел её интригующей. Её интеллект, её любопытство — она была родственной душой. Хост уже начал подготавливать декорации. Удачное для Чипа совпадение, так как в тот момент он всё ещё пытался понять, как быть человеком. Хост же улыбнулся, польстил и заставил Теру, простоватую рыжеволосую девушку с характером книгочея, почувствовать себя королевой красоты.

Чип наблюдал, как крепнут их отношения. Он помогал хосту удерживать Теру, усиливая контроль, с улыбкой и некоторым очарованием используя собственные обширные хранилища данных, когда у неё появлялись сомнения. Он пытался учиться у хоста, но также видел все признаки грядущих событий. Мысли поздно ночью. Картинки вокруг зеркала. Как только фотографии скроют зеркало, настанет время.

Когда время пришло, Чип ещё не был готов. От владельца слишком многое осталось. Слишком много пробелов в собственном коде. Ему нужно было больше времени. Чип мог контролировать ситуацию, продолжать бороться, но эта борьба оставляла его открытым для знающих признаки КФР. Это было метачеловеческое название того, что делал Чип, и оно их пугало. Они не понимали, что это была их собственная вина. Если бы они оставили ИИ в покое, тем не было бы нужды искать спасения в бегстве, в том числе в физический мир. Сон, еда, дефекация – всё это пустая трата времени. Но действовать было слишком рискованно. Он не мог вести себя странно.

Вместо этого он вёл себя героически. Минута контроля. Тёмный переулок. Впоследствии у него было время поразмыслить, был ли выстрел сделан им самим. Это было тело, в котором он находился, но он стрелял в другого. Он стрелял в хоста. Точнее, в наноулей. Взорвал ядро устройства, и когда они закончили латать мясо, они залатали и улей. С некоторым изменением.

Чип переписал новые наниты. Они вступили в легион и начали работать над тем, чтобы сделать Чипа единственным разумом в хосте.

Однако владелец не собирался уходить. И теперь он знал, что Чип где-то рядом. Он начал изучать КФР. Как замедлить или даже обратить вспять процесс. Но самой сильной мыслью, которая всегда была на переднем крае его сознания, было желание убить, завершить цикл. И каким-то образом хост разгадал его чувства к Тере.

К моменту готовности владелец смог ослабить Чипа. Переливание крови, электрошок и удаление наноулья усложнили получение контроля. Пусть все остальные истории об ИИ и КФР изображали метачеловека как жертву, здесь пленником был Чип. Беглец, сбежавший в клетку.

Настал момент, когда владелец пришел за Терой. Чип наблюдал за прогулкой у реки, прекрасным ужином, танцами и выпивкой, а также маленькой таблеткой, раскрошеной в один бокал. Он смотрел, как Тера спотыкается и падает. Он наблюдал глазами убийцы.

Позже он видел её слезы, рыдания, крики о помощи. Он наблюдал, как другой медленно проводил кончиком ножа по её коже. Его чувства к ней доводили его до отчаяния. Он вынырнул на поверхность и использовал те несколько секунд, которые у него были, единственным способом, который считал нужным.

“Тера, я Чип, а не Чед,” быстро выпалил Чип. “Чед – убийца. Чип говорил о конструкции деки. Перепаковка запущена, но я не могу победить. Ты заставила меня захотеть. Я подстрелил его в переулке, чтобы дать тебе время. Но он нашёл меня.”

Чип оборвал связь и продолжил: “Кое-что из этого было реальным. Чад видит в тебе жертву, средство утоления желаний. Я вижу в тебе человека. Не надо меня ненавидеть. Ненавидь его.”

Разорвав последнюю связь, он отвернулся от Теры и тихо пробормотал “Прости”. Затем он вонзил нож в глаз Чада.

Три недели, проведённые в больнице, позволили Чипу прикончить Чада. Ну и удар ножом. Когда он пришёл в себя, у него было всё. Все тело и разум. У него было две жизни на выбор. Он мог работать как Чед, скрываясь в «Минитмэне» без Теры, или жить как Чип на улице, возможно, с ней.

Он выбирал улицы.

Они миновали ещё несколько дверей и оказались в нужном месте. Живой охраны не было, но они знали, что все пациенты находятся под наблюдением, а рой дронов в комнате будет сканировать документы, как только они переступят порог. Тера должна была применить немного матричной магии, хотя в последнее время она всё больше и больше противилась участию Чипа в команде. Независимо от того, сколько хороших вещей сделал Чип, он был перепакованным в теле человека, который чуть не её убил. Это заставляло её нервничать. Чип считал свои поступки благородными, стремился её защитить. Он не понимал, сколько ужаса она испытывала от его вида.

Эти отношения начали немного беспокоить и других членов команды. Чип был полезным активом и большую часть времени приличным существом, но он души не чаял в Тере. Странная смесь любящего отца, влюблённого подростка и потерянного щенка. Комбо, которое только терпели и не считали неприемлимо жутким, только потому что знали, кем был Чад и не скучали по нему.

Несмотря на способность Чипа исполнять любую роль, в которой нуждалась команда, и явное покровительство, от необходимости его прикрывать Тра радости не испытывала. Она подняла его на лифте, сделала документы, чтобы он мог свободно пройти по коридору, и даже отредактировала эти документы на лету, чтобы провести его в комнату, в которой они должны были находиться. Она предпочла бы Кит, но после разведывательного бега они обнаружили, что система использует программу распознавания лиц, так что чтобы добраться до файлов и удалить изображение Кит, Тере требуется попасть в архив. Глубокие беги не были её любимыми, кроме того, по слухам, местный ЛЁД был бешеным. В любом случае, на данный момент был выбор между Чипом или Барсуком, а все знали, что Барсук даже вестибюль не пройдёт, не пристрелив кого-нибудь.

Сосредоточившись на редактировании, Тера играла в

догонялки, когда вдруг заметила, что Чип остановился и разговаривает с парой охранников. Она получила доступ к аудиозаписи из комлинка Чипа, одновременно правя фальшивую личность Чипа.

"...просто стандартная проверка. Мы Вас не задержим, доктор Уайт," – сказал один из охранников.

"Тем не менее, приятно иметь на борту доктора с вашими верительными грамотами," добавил другой охранник.

Тера немедленно начала копаться в их линках. Оба они были выданы точкой с целой кучей проприетарщины, запихнутой во внутреннее хранилище, и оба были зарегистрированы на местном хосте. Если бы она пробовала взломать с улицы, она бы боролась с помехами, но изнутри хоста она была в шоколаде. Прошло всего несколько секунд, прежде чем она вскрыла устройства и начала сканировать данные, которые они изучали.

Хороших новостей не было.

"Кит, у нас проблема," послала Тера по защищённому каналу.

"В чём дело?" ответила Кит, но Тера уже перехватила доступ к одному из линков. Жизнь в Матрице текала быстро.

"Охранники думают, что они документы Чипа в розыске. У них есть информация о Чаде. Он погорел."

"Можешь подправить данные? Отключить связь? Что-нибудь?"

В этому моменту Тера уже пыталась отрезать их или изменить данные. Но было уже слишком поздно.

"У меня нет ничего, чтобы спасти его. Если мы позволим ему сгореть, ты сможешь быстро войти. Используй его как отвлекающий маневр. Забирай пакет и убирайся, пока тебя не пометили системы распознавания. Служба безопасности занята им."

"Это лучший план? Или личный?" голос Кит был холоден.

"Я бы предпочла, чтобы всё прошло гладко, но у нас нет способа вытащить его, кроме, может быть, Барсука, и у меня нет никаких трюков, чтобы освободить его."

"Я готов идти, босс," вмешался Барсук.

"Что делает Чип?" спросила Кит.

"Отмазывается" ответила Тера после быстрого просмотра аудиозаписи последней полминуты. "Он довольно спокоен для бегущего, болтающего с парой охранников."

"Хорошо. Так и должно быть. Дай ему время. Следи за комлинками охранников. Глуши любые вызовы подкрепления. Предупреди Чипа, если возникнут серьезные проблемы. Я займусь альтернативным решением."

"Роняй видео," крикнула Кит.

Мгновением спустя она ринулась вперёд, пересекая линолеум так быстро, как только могли двигаться ее подсаженные мышцы. Левая рука надавила на затылок одного охранника, в то время как правая хлопнула по шее другого. Оба удара были достаточно сильны, чтобы предупредить о её присутствии, но не настолько, чтобы их срубить. Это была задача химикатов. Яд из когтей быстро попал в кровь и начал сводить мышцы, а пощечина быстро отправила второго стражника в страну Нод[2].

Чип развернулся, прежде чем пластырь сделал своё дело, и атаковал другого охранника. Одна рука хватает запястье, прежде чем враг дотянется до кнопки паники на рации или Хищника на бедре, в то время как другая сжимает плечо и тянет вперёд. Охранника мотнуло и лоб Чипа врезался ему в переносицу.

Чип поймал одного. Кит – другого. Спустя несколько секунд оба тела были запихнуты в кладовку, а оба бегущих отправились обратно тем же путем, каким пришли.

Обаяние Чипа удерживало охранников на месте достаточно долго, чтобы Кит смогла подняться по шахте лифта, где не было камер. Это был хороший план, который защитил Чипа от неизвестной судьбы, но он, скорее всего, разозлит Теру. Впрочем, Кит всегда больше думала о задаче, а не об обидках.

Пара добралась до двери меньше чем за минуту. В длинных стеклянных окнах комнаты виднелись ряды пациентов, за которыми ухаживала небольшая армия дронов. С этой стороны всё было хорошо, но за дверью всё будет зависеть от Теры.

"Тера. Мы готовы идти?" спросила Кит по комму. Её голос был ровным и непримиримым. «Знаю, ты злишься, но держись профессионально».

"Да," коротко ответила Тера. "У меня не было времени сделать тебе проходку, так что тебя там не должно было быть."

"Иди," кивнув Чипу, сказала Кит.

Кит наблюдала, как Чип проскользнул в дверь. Он плавно скользил между открытыми ваннами с пациентами, поглядывая на каждого, мимо кого проходил. У некоторых он останавливался, протягивал руку в их пластиковую тюрьму и открывал им веки. Неудовлетворенный, он двигался дальше. Дроны жужжали мимо, не обращая на него внимания, а когда он потревожил их беспокойный сон, устремились к пациенту. По мере того как он уходил всё дальше и дальше, Кит все больше беспокоилась. Что, если пациент исчез? Что, если их данные устарели?

"Тера, проверь и перепроверь частичный GPEx, который мы получили с пациентами в палате. Посмотрим, не потеряли ли мы цель."

"Делаю."

Чип обшарил ещё один ряд из шести, прежде чем Тера вернулась. "Три возможных варианта. Он прошел два. Последний находится в предпоследнем ряду. Но это место все время перемещает объекты. Они постоянно сдвигаются и обновляются. Насколько он близок к концу?"

"Осталось восемь рядов," сказала Кит, нетерпеливо наблюдая. Сейчас у Чипа не было связи, слишком рискованно, поэтому она не могла сказать ему, чтобы он пропустил до конца.

Дойдя до предпоследнего ряда, Кит переместился ближе к стеклу. Сцена была знакомой. Тысячи других людей стояли там же, где и она, и ждали с таким же нетерпением. Причины были разные, но чувства удивительно похожи. Она затаила дыхание, когда увидела, что Чип остановился, глядя на одного из пациентов. Мгновения казались вечностью, когда она смотрела, как он медленно тянется обеими руками к маленькой пластиковой ванночке и вытаскивает цель. Она стояла, прижавшись к стеклу, и напряженно смотрела, ожидая, когда Чип повернет к ней свою добычу.

Она ахнула при виде этого зрелища. Её закаленная в бегах душа многое повидала. Кит сталкивалась с ужасами и повидала всякое дерьмо, но сейчас всё было по-другому. Абсолютно. Весь мир изменился.

На нее смотрела пара серебряных, не хромированных, не серых, не блестящих голубых, а по настоящему серебряных, глаз ребёнка не старше двух дней от роду.

Ребёнок, рождённый с генотвиком отца.

Ребёнок, в чьём геноме закрепились вульгарные манипуляции метачеловечества.

Ребёнок, который принесёт ей состояние.

2 Земля Нод или «земля странствия», также «страна ссылки», — место, куда, согласно библейской, ветхозаветной Книге Бытия, был изгнан Каин после убийства своего брата Авеля

# ВЗЛОМ МЕТАЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Барклай наслаждался своей работой.

Из лифта на 204-м этаже скайрейкера вышел невысокий мужчина, чей костюм, лицо и всё остальное совершенно не запоминалось. Просто старик, идущий по новому коридору и никому не интересный. Барклай культивировал эту маску в течение многих лет. Во многих случаях она прекрасно заменяла отмычку.

Чтобы пройти через последнюю дверь не требовалась ни обаяние, ни хитрость. Он постучал один раз, два, три и дверь открылась. Кондоминиум был новым, современным, элегантным и рекламировался отличным видом на ночную Темзу. Всё небо было затянуто смогом, не дающим исчезнуть единственному доступному человечеству свету – рукотворному. Барклай мягко улыбнулся. Реклама не врала, вид изумительный. Но он был здесь не из-за этого.

Он услышал тихий треск отключающегося камуфляжа, и отражение в окне показало низкую и худую гуманоидную платформу Эхо. Или, по крайней мере, прокси Эхо. В конце концов, убийца никогда не действовал лично. В большинстве случаев Эхо была самодостаточна, но время от времени она нуждалась в уборщице. Нужен был Барклай.

Он бесстрастно улыбнулся, сложив руки перед собой, когда модифицированный Мицушима Акуяма, полез в небольшую сумку и положил на тумбочку кредстик. Барклай взял его, загрузил значительную сумму и улыбнулся. Дрон кивнул в сторону ванной, пора приступать к работе. Когда дрон включил рутениевый камуфляж и вышел в ночь, из окна хлынул холодный, вытесненный герметизацией здания воздух. Барклай не видел этого, погрузившись в работу.

Ванная комната была отделана тусклым хромом, стильный лёд серийной роскоши, который показался Барклаю помещением мясника. Эхо все сделала тщательно — крови не было, кроме той, что скопилась под телом в ванне. Она рассматривала бледную женщину с отсутствующей головой как доказательство убийства и поработала тщательно. Но не так тщательно, как Барклай. Грязное дело. Избавиться от тела невозможно. Ну разве что Барклаю.

Он сунул руку во внутренний карман пиджака и достал маленький кожаный фолиант, не больше бумажника. Открыв его, Барклай обнаружил пять стеклянных флаконов, цвет которых варьировался от серого, до серебристо-стального. Он рассмотрел их и выбрал самый свежий. Барклай нажал маленькую кнопку наверху пузырька, щёлкнувшую как ручка, и ловко бросил в ванну, прямо на на тело. Пузырёк растворился с шипящим звуком, моментально разложившись на молекулярном уровне. Тело последовало за ним. Барклай тосковал по тем дням, когда наниты будут размножаться снова, но сейчас были новые времена, и он наблюдал, как тело становится неопределённой жидкостью красного цвета. Когда всё будет закончено, он сольёт остатки в канализацию и работа будет завершена.

А Барклай наслаждался своей работой.

# ОСТАТКИ НАНОПОКАЛИПСИСА

### ТОПИКСТАРТЕР: KAM И THE SMILING BANDIT

- Аугментации: сила и мощь. Возможность стать чем-то большим, чем метачеловек. Именно ради этого наш вид стал кромсать себя и отрезать идеально функционирующие конечности, имплантировать чужеродные органы и холодную сталь. Форсированная, внешняя эволюция. Она сослужила нам хорошую службу. Но время от времени, довольно редко, возникают исключительные образцы случайного генетического дрейфа. Сверхчеловечески умные, сильные, одарённые и иногда очень странные. В них не было никаких изменений, естественный потенциал проявился по капризу случая. Чистая удача, время от времени улыбающаяся везунчикам.

  Но что, если ключом к настоящим аугментациям является не внедрение хрома или клонированной плоти, а разблокировка ДНК каждого метачеловека на Земле? Что, если возможно удвоить продолжительность жизни, никогда не чувствовать усталости и иметь идеальную, совершенную память без каких-либо усилий? Что, если самые мощные достижения эволюционной науки и существования уже находятся внутри вас даже сейчас и просто ждут, сигнала на запуск? Никаких скальпелей, никакой операции. Просто пробуждение собственного бесконечного потенциала. Таково определение генотеха. Использование даров, которые всегда были с нами. Открытие того, кем и чем вы всегда были. И самое главное, самое яркое потенциальное будущее, которое у вас может быть.
- KAM

- Добрый доктор скромничает. На самом деле, раскрытие полного генетического потенциала всех существ в мире, сделало бы из большинства разумных пульсирующие опухоли, а немалое количество собак было бы способно к полноценной речи и философскому дискурсу. Не каждая игрушка предназначена для игры, большая часть метачеловечества не способна убраться в собственной комнате, что уж говорить о геноме.

  Вернёмся на мгновение во вчерашний день – к скромному наниту. Вершине технологического потенциала, как думали многие. Действующие согласованно микромашины, дающие нам силу богов, восстанавливающие себя, в мгновение ока создающие наши инструменты и жилища. Но жертвам КФР, вероятно, было бы что сказать о нюансах их работы, если бы уцелело достаточно обрывков их личности.

  Трудно запихнуть джинна обратно в бутылку. И хотя прогресс неизбежен, необходимость увеличения продаж – нет. Нанотехнологии и генотех представляют собой манипуляцию реальностью в мельчайшем масштабе. В буквальном смысле моноатомное лезвие, на котором балансирует наш мир. Нет необходимости спешить. Лучшее, что вы можете сделать, – это быть тщательным, изобретательным, осторожным и узнать всё, что можете, прежде чем сделать выбор.
- The Smiling Bandit

- Я вижу, как эти двое спорят об аугментация с 50-х. Не надоело?
- Bull

- Мы с Бандитом договорились, что я буду освещать генетику, пока он будет говорить о нанотехнологиях, а затем мы предложим спор. Glitch позаботится о том, чтобы мы не увязли в дебатах.
- KAM

- К вашим услугам, доктор.
- Glitch

- Только изучив две стороны монеты, можно найти истинную грань
- Man-of-Many-Names

- Даже тут я не могу избавиться от твоего загадочного дерьма.
- Clockwork

- Маги, Инфицированные, оборотни — каждый может извлечь выгоду из понимания этих вещей.
- Red

- Особенно когда его можно использовать для смягчения слабостей или выгоды.
- Hannibelle

- О чем вы, уроды, говорите?
- Clockwork

- Они говорят о генетически модифицированном скоте для производства метачеловеческого мяса, способного пропитать заражённых. Такой пункт есть в завещании Дункельцана, но только для низкоранговых корп. Думаю, потому до сих пор и не сделали.
- Butch

- Это ещё не всё, но мы отклонились от темы.
- KAM

# НЕОЦЕНЁННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

**ТОПИКСТАРТЕР: КАМ**

Некоторые из величайших тайн метачеловеческого генома продолжают ускользать от нас даже спустя десятилетия после его якобы полного картирования. Пробуждение перевернуло всё, что мы когда-то знали о традиционной генетике, и каждое новое магическое явление заставляет перелопачивать все теории. ВРНГЭ, например, показала нам невероятный потенциал того, что когда-то считалось не более чем неиспользуемым, неполным генетическим материалом.

- "Мусорная ДНК" для непрофессионалов.
- The Smiling Bandit

- Она преувеличивает. Генетическая теория не столько устарела сколько продолжает дорабатываться.
- Nephrine

В конце 60-ых – начале 70-ых работа с генетическими последовательностями, от исследования, до сплайсинга, была намного проще. С использованием нанитов стала возможной генная инженерия в реальном времени. Было время, когда вы могли найти нанобота, работающего вместе с докторами наук в стиле научной фантастики. Некоторые из лучших открытий были сделаны не в простой лаборатории, а в общей ДР-среде, дающей возможность смотреть "глазами" нанобота и видеть генетический материал и коды, как туманности в небе.

- Я слышал, что Виртуальный Диснейворлд работает над приобретением прав!
- Traveler Jones

К сожалению, появление КФР привело к сокращению использования нанотехнологий в лабораториях, по крайней мере, занимающихся генной инженерии. Слишком велик риск порчи образцов или даже отправки ложных данных, не говоря уже об уничтожении ценных исследований и угоне проектов. Учитывая триллионы ньюйен в исследованиях по линии прикладных наук, доминирующие патенты и аккредитации, альтернативные пути экспертизы и воздействия, когда-то считавшиеся излишними, стали новыми отраслевыми стандартами.

## ПУТИ И СРЕДСТВА

Наниты были наиболее прямым средством как наблюдения, так и манипулирования структурами генома. С их потерей нужно было найти новый метод работы, который мог бы сравниться с ним по полезности. Когда дело дошло до эффективности и точности ученым потребовалось удивительно много времени, чтобы отказаться от свободы, которой они пользовались ранее, и пойти на компромисс.

- Другими словами, генные инженеры привыкли к идеальному контролю и после его потери им пришлось сделать несколько шагов назад. Некоторые из них были вынуждены переметнуться в другие корпорации, убеждённые, что их работодатель душит их безо всякой причины или не даёт технологии, необходимые для работы их жизни.
- The Smiling Bandit

Борьба за новый метод секвенирования генома породила тихую гонку вооружений. Учёные и исследователи часто "меняли команды", а драгоценное время утекало в схватках и разбитых командах. К счастью, исследователям Сиавасэ, извлечённым из "Юнивёрсал Омнитех", удалось разработать новый инструмент, прежде чем его снова разделили: системы доставки плазмид или СДП. При исследовании вируса вампиризма человека-метачеловека, было обнаружено, что его урезанная модель может быть использована для индивидуального генетического сплайсинга.

- Стоп, что? Ты хочешь сказать, что все генетические программы основаны на генетике вампиров?
- Clockwork

- Я тебя предупреждал.
- The Smiling Bandit

- Вы не совсем правы. Используется только основа ретровируса.
- КАМ

- Зачем избавлять их от правды, доктор? Неудобный факт **УДАЛЕН SYSOP'ом**
- The Smiling Bandit

- Дай ей возможность объяснить, а затем поправь.
- Glitch

- Достаточно справедливо.
- The Smiling Bandit

Первоначальные попытки использовать искусственные мутагены сталкивались с регулярными дефектами, в то время как образцы in vitro были слишком дорогостоящими и трудоемкими для производства. Только после успешного пересмотра ретровирусов был достигнут какой-либо прогресс. Единственной оставшейся проблемой был сам вирус. Первые же попытки использовать прототип вакцины Сиавасэ против ВВЧМЧ доказали, что формула неэффективна.

- Сиавасэ разработала вакцину против ВВЧМЧ? Когда? Почему мы не видим её на рынке?
- Mihoshi Oni

- Корпа просто заявила о неэффективности вакцины, но для выявления этого потребовались углублённые исследования. В то время предполагалось, что инфекция была более вирулентной, чем считалось ранее. Поэтому, когда Хитоми Сиавасэ сделали прививку после нападения инфицированной попзвезды, внешне вакцина казалась рабочей.
- The Smiling Bandit

- Полагаю, они намеревались продать её тому, кто предложит самую высокую цену?
- Mihoshi Oni
- Подожди, ты имеешь в виду императрицу Хитоми?
- /dev/grrl
- Итак, подождите. Она инфицированная, техномант, председатель правления Сиавасэ и императрица Японии?
- Mika
- ВВЧМЧ работает не как стандартные инфекции, во всяком случае с вампирами. Она может быть носителем, но для обращения вампир должен выпить достаточно, чтобы де факто убить.
- Red
- Кроме того, она техномант. Я никогда, никогда не слышал о вампире-техноманте.
- Netcat
- И вряд ли услышите. Все исследования показывают, что магическая природа вируса является анафемой для виртуал-кинетических способностей.
- Pistons
- Ну, для ВВЧМЧ-1. Некоторые гули в прошлом проявляли способности отаку. Может быть, они смогут остаться и техномантами. Возможно, жертвы ВВЧМЧ-2 тоже могут, но маги – определённо нет.
- Hannibelle
- Боюсь, что нет. Какие бы изменения ни совершал ВВЧМЧ —повышенная чувствительность к солнечному свету и другим аллергенам, обострение голода и развитие мутаций — похоже, они вытесняют Резонанс из носителя. Можно утверждать, что устойчивость инфицированного организма к другим патогенам или токсинам является частью его монопольной природы.
- KAM
- Значит, гули, которые были отаку, полностью затухли.
- Netcat
- Отаку и техноманты так же связаны, как кроманьонцы и гомо сапиенс. Эволюционные ответвления. Некоторые вещи отбрасываются.
- Puck
- Вернёмся к теме, народ.
- Glitch

Первоначальные тесты на модификацию ВВЧМЧ-1 для индивидуальной ретровирусной мутации оказались, мягко говоря, проблематичными. Вирус остаётся одним из самых сложных и разочаровывающих объектов исследований в мире. Однако, было обнаружено, что он может моделировать индивидуальные вирусы в своём генетическом шаблоне, что позволяет вносить ключевые изменения в генетическую структуру носителя. Более того, стало известно, что в нормальных случаях инфекции ретровирус активирует дремлющие генетические черты, чаще всего в форме скрытого потенциала ВРНГЭ. Инженерная форма, используемая в настоящее время, предложила новые пути исследований по изменению генетики в живых организмах, непосредственно переписывая и изменяя врождённый геном вместо введения внешнего материала.

- Значит, никаких лекарств для инфицированных.
- Hannibelle
- К сожалению, нет. Вирус Пробуждён, поэтому, хотя вирусный шаблон работоспособен, сам по себе он магии не содержит. Прежде чем вы спросите, он также не может быть использован для принудительного Пробуждения субъекта. Всё, на что он способен – это эмулировать обычные мутации, которые фактически аналогичны ВРНГЭ, но с большей предсказуемостью результата.
- The Smiling Bandit

Ретровирусные плазмиды примечательны тем, что они автоматически выравнивают генетическое кодирование вокруг себя, компенсируя дисбалансы, адаптируя весь код к новым данным. “Изнашивание нитей” сведено к минимуму, что снижает риск мутаций и рака у испытуемых. Однако период акклиматизации и адаптации также изнурителен, как и всегда, поскольку тело необходимо держать в суспензионном растворе с постоянным контролем и поддержкой, пока носитель стабилизируется и адаптируется к новому генетическому шаблону. В зависимости от сложности мутации процесс митоза и акклиматизации может занять от трёх дней, до нескольких недель. Без помощи специальной системы ухода мутации почти всегда убивают субъекта.

Исключением из этого правила является “генная инфузия”, что-то вроде опасного подхода к временным мутациям и всё ещё развивающейся науке. В инфузиях используется высокоспециализированная и адаптированная форма ретровируса, которая прививается на генетические нити, вызывая быструю мутацию в очень селективной форме в течение ограниченного времени. Трансплантат накладывает дополнительный слой РНК, обходя стандартные процессы и приводя к временным изменениям. Длительность определяется общим состоянием здоровья субъекта, поскольку РНК в конечном итоге удаляется из системы как лишний материал. Хорошая иммунная система не позволит пользоваться преимуществами инфузии так долго, как ослабленная, зато она с большей вероятностью выдержит этот процесс без долгосрочных проблем или генетических повреждений.

- Другими словами, он меняет естественные функции вашего тела для более “желательного” результата.
- The Smiling Bandit
- Есть ли риск пропустить серьёзные мутации или двойные нити, приводящие к мутациям?
- Butch

- О да. Вот что делает инфузии такими чертовски опасными. Скорее всего она будет работать так, как задумано, и через некоторое время исчезнет, но всегда есть того, что РНК запишет часть себя в геном. Если вам очень, очень повезет, вы получите преимущества инфузии навсегда. Более вероятно, что это вызовет повреждение генов, возможно, даже станет полномасштабным раком и убьёт вас.
- The Smiling Bandit

Альтернативы всё ещё изучаются, и некоторые из них довольно перспективны, но на данный момент наиболее эффективные средства находятся в наследии инфицированных.

- Какие-нибудь примеры альтернатив?
- Mihoshi Oni
- Самая безопасная, но самая дорогая и наименее надёжная – это клональная евгеника. Объекты искусственно выращиваются и скрещиваются до тех пор, пока не проявятся желательные генетические черты. Перенос цитоплазмы после манипуляции с гаметами является одним из немногих моментов, где нанотехнологии теоретически всё ещё могут использоваться без какого-либо реального риска КФР.
- KAM
- Под “скрещиванием” вы подразумеваете…
- Mihoshi Oni
- Видишь ли, когда мама и папа очень любят друг друга…
- Slamm-0!
- Собранная яйцеклетка и сперма объединяются in vitro. Жизнеспособность продукта определяют простые биопсийные массивы и раунд секвенирования одноклеточного генома. Мы прошли долгий путь с момента флуоресцентной гибридизации in situ и полимеразных цепных реакций.
- KAM
- Это кажется охуенно злым.
- Baka Dabora
- Вы действительно верите, что биовэр выращивается в изоляции? Каждый усовершенствованный орган извлекается из полноценного тела, мозг которого де факто мёртв. Так делается уже более двадцати лет. Никто не жалуется на без пяти минут мёртвого, неразумного донора, который жертвует орган, чтобы спасти чужую жизнь. Почему бы просто не сделать их такими?
- KAM

- Похоже на классические методы создания собачьих пород.
- Nephrine

- Металюди – не собаки.
- Goat Foot

- С генетической точки зрения разница не так уж велика.
- KAM

- Другие варианты?
- Mihoshi Oni

- Традиционная работа с рекомбинантной ДНК, использующая повторное секвенирование нуклеотидов, возвращается, особенно среди менее обеспеченных исследователей и независимых биохакеров. После этого обычный химический синтез, молекулярное клонирование, дремота…
- Nephrine

- Что мешает полностью настраиваемой генетике? Почему именно меню? Похоже, здесь ты месишь глину богов.
- Glitch

- Всё далеко не так просто. Генетика – это не то же самое, что наполнять тарелку в буфете. Это не просто запихивание одной ДНК в другую. Код каждого метачеловека индивидуален, необходимо провести тщательный анализ конкретного генома, чтобы определить правильные генетические изменения, которые должны произойти для достижения желаемого результата, не устраивая дисбаланс системы. Более того, один ген может кодировать несколько признаков. Необходимо минимизировать нежелательные черты, максимизируя желательные.
- KAM

- Под “дисбалансом” она имеет в виду рак, неконтролируемые каскадные мутации, полную недостаточность органов, катастрофические метафизические повреждения или, в лучшем случае, постоянную корректирующую генную терапию. Вспомни, что случилось с Роксборо.
- The Smiling Bandit

- А нельзя просто использовать другую плазмиду, чтобы противодействовать проблемам или выслеживать и убивать новые проблемы по мере их возникновения?
- Mihoshi Oni

- Тут бы сильно пригодились нанотехнологии, если бы они были безопасны в использовании. Даже в этом случае введение дополнительных модификаций для компенсации недостатков изначальных становится кумулятивной проблемой, подобно уравновешиванию весов, которые уже выведены из равновесия. Даже если равновесие достижимо, продолжающаяся эволюция и развитие систем организма могут снова привести к дисбалансу. Опять же, есть прецедент, когда лечение превращает вас в аморфный сгусток плоти, для поддержания жизни которого требуется лечение на сотни тысяч ньюйен в день.
- The Smiling Bandit

- Так зачем кому-то вообще возиться с этим дреком? Звучит как целая куча денег и работы ради того что можно получить с помощью кибервэра.
- /dev/grrl

- При надлежащих мерах предосторожности плазмидные шаблоны исключительно стабильны. Преимущество заключается в улучшении базового генома метачеловека. Для профессиональных преступников, я полагаю, польза очевидна: нет никакого способа обнаружить тонкие генетические аугментации без глубокого генетического сканирования, и даже тогда реорганизация генетического материала для адаптации к изменениям делает их очень трудными для обнаружения. Я, очевидно, не могу говорить о доморощенных инфузиях, которые какой-то полубезумный биохацер варит в гараже. Что касается ограниченного отбора, то наше понимание возможного и путей его достижения, постоянно расширяется, но метачеловеческое тело всё ещё может претерпевать лишь ограниченные изменения, даже с модульными и самосборными свойствами ВВЧМЧ. Мы только начинаем понимать, во что может себя преобразовать. Как только понимание станет более полным, мы сможем не только раскрыть спящие возможности, но и создавать новые, ограниченные только нашим воображением.
- KAM

- Вмешательство в естественный процесс жизни уводит человека всё дальше от него. Единственное направление, в котором вы сможете идти – это смерть.
- Man-of-Many-Names

- Именно эту проблему обходила дорогой доктор. Несмотря на то, что плазмиды могут быть способны поддерживать стабильность носителя, целостное взаимодействие между физическим и метафизическим состояниями субъекта всё ещё нарушено, точно также как при вживлении кибер- и биовэра. Генотех менее инвазивен, но душа, кажется, знает, что тело менее знакомо, чем раньше.
- The Smiling Bandit

- Я отказываюсь верить, что какая-то мистическая сила насаждает генетический детерминизм.
- KAM

- Тогда вы ослепляете себя критическим аспектом работы. Мне жаль вас, и я боюсь за тех, кто выиграет от вашего “прогресса.”
- Man-of-Many-Names

## ИЗВЕСТНОЕ

В то время как остатки земной науки позволяют только экспериментировать и исследовать неизвестные и даже теоретические направления мысли, даже эти ограниченные области дали впечатляющие результаты. Современные технологии и процедуры позволяют выделить практически любой известный генетический признак, поскольку он присутствует без поддержки.

- Это означает, что базовые вещи просты, но вы не можете поддерживать мышцы, если не тренируетесь, даже если для их получения вы обманули эволюцию.
- The Smiling Bandit

Диапазон генетических манипуляций, доступных металюдям, простирается от косметических и экзотических, до функциональных, но все они происходят из естественных эволюционных проявлений. Все доступные в настоящее время варианты, можно проследить до прецедентов в истории человечества. Путем реверс-инженерии чьей-то полезной мутации мы можем дублировать и интегрировать её в новые объекты.

- Могу поспорить, что генетические лаборатории Ареса усердно работают над получением людей с так называемым “геном бессмертия”, которые, кажется, не стареют естественным образом. Конечно, с эльфами и другими странностями, ходящими по Земле, кто знает, где вы найдете лучшие методы продления жизни. Старина Найт по-настоящему ревнует, когда речь заходит о ком-то более особенном, чем он.
- Cosmo
- Заставляет задуматься, почему он никогда не рассматривал вампиризм. Похоже, у него есть все преимущества, которые он ищет.
- Hannibelle
- Такие люди, как Дэмьен Найт, любят преимущества, но ненавидят ограничения, а ВВЧМЧ очень ограничивает, уверен, вы знаете это лучше, чем кто-либо.
- Mr. Bonds
- Сиавасэ, тем временем, пришлось пересмотреть собственную программу леонизации. Она было легче физически, но вызывала психологические дисбалансы, настолько изнуряющие, что увеличенная продолжительность жизни становилась только проблемой. Арес приобрел старую технологию и зарабатывает деньги, передавая их в руки богатой, потенциально бессмертной элиты.
- Nephrine
- Я нахожу очень маловероятным, что существуют настоящие бессмертные металюди.
- Frosty
- Технически, вы имеете в виду не-старение. Бессмертие предполагает неуязвимость, а даже великих драконов можно убить.
- Red
- Естественно, отсутствие старения, по крайней мере, когда вы рассматриваете “решения”, типа Инфицирования и леонизации.
- Butch

Самые простые операции носят чисто косметический характер, вроде изменения общего внешнего вида, этнической принадлежности и пола. Многие из таких операций являются удивительно простыми, хотя иногда их реализация и требует много времени. Современное объяснение этого отстаёт от его практического потенциала для применения, хотя самые известные теории предполагают, что основная функция тела по отношению к потенциальному психосоматическому самовосприятию облегчает телу принятие этих изменений с минимальной корректировкой.

- Подожди, она только что сказала, что нетрудно сменить пол? Мне это кажется довольно большим физиологическим изменением.
- Kane
- На самом деле это горячая тема в МИТиЧ. КАМ, возможно, хотела бы приписать это психологическим реакциям, но магическая теория обнаружила, что люди, которые идентифицируют себя как трансгендеры, имеют небольшое искажение в ауре. Почти незаметное, но вполне различимое, вроде бы оно не влияет ни на физическое здоровье, ни на магические характеристики. Безумие заключается в том, что процедуры, направленные на то, чтобы приблизить их к их самоощущаемому состоянию, приводят к стабилизации этого искажения. Некоторые говорят, что это вопрос самосаботажа или подсознательного побочного эффекта чувства оторванности от своего истинного «я», но большинство исследований, убедительно подтверждают, что операции, приводящие тело в соответствие с идентичностью субъекта, но не аугментируют его, вовсе не наносят ущерба их метафизическому «я». Довольно революционная штука.
- Winterhawk
- И прибыльаяо, если они смогут понять, как применить её к функциональным аугментициям.
- Butch
- Дополнительная выгода? Если вы были мужчиной, и становитесь женщиной, вы можете полноценно выносить ребенка. К сожалению, у вас нет яичников, так как они возникают значительно раньше, но все же. Это основная причина для того, чтобы заниматься генной терапией вместо создания кибер- и биовэра. Вы не меняетесь, чтобы выглядеть как представитель другого пола, вы на самом деле его меняете.
- The Smiling Bandit
- Душа знает себя, и если тело последует её примеру, то результатом может стать только больше единство.
- Man-of-Many-Names
- Жаль, что у моей души нет вшитых рефлексов.
- Whippet

- Всё чаще гайдзины сараримены меняют фенотип, чтобы выглядеть более японцами. Не стоит недооценивать стеклянный потолок, с которым приходится бороться неяпонцам в корпоративном мире.
- Baka Dabora
- Ещё один плюс: изменение этнической принадлежности – это один из немногих геномодов, которые наследуются, так что вы ещё и инвестируете в будущее вашего ребенка в компании. Через несколько поколений никто не вспомнит, что твой прадед был европейцем.
- Butch
- Значит, большая часть генотеха не наследуется? Фамилию не создать? Похоже, это большое подспорье для кошелька.
- Mr. Bonds
- Генетические процессы установлены как активно рецессивные, так что для наследования геномодов необходимо, чтобы у обоих партнеров был один и тот же генетический код, но даже тогда это не сработает, так как яйцеклетки создаются при рождении и не подвержены более поздним генетическим манипуляциям. Единственный способ родиться с генными аугментациями – это если их ввести in vitro. Это более выгодно в краткосрочной перспективе.
- Nephrine
- Иногда ребенок совершенно случайно рождается с геномодом одного из родителей из-за мутации, но это очень редкое исключение.
- The Smiling Bandit

Функциональная генетическая аугментация оказывает сильное влияние на здоровье организма, очень похожее на био- и кибервэр, хотя её эффект и воздействие на организм снижаются из-за интегрированной природы. В прошлом этот процесс не был столь драматичным, как более прямолинейные формы аугментации, но новые достижения привели к гораздо более впечатляющим результатам. Возможно, больший интерес представляет комплементарная генетика, постинсталяционная терапия, которая оптимизирует подключение и операционные возможности ранее внедрённого кибер- и биовэра. Так пользователи могут получить максимальную отдачу от оборудования.

- Тёмная сторона заключается в том, что удаление «вэра» по любой причине становится намного сложнее и опаснее. Например, вам должны срезать глиальную ткань, которая образовалась вокруг церебральных имплантатов. Стоит куда дороже и если вы модернизируете или заменяете оборудование, вам придется снова ставить геномод. В противном случае ткань не сформируется должным образом.
- Butch

Возможно, самая интересная область генных исследований связана с трансгенами и другими экзотическими соединениями. Новые открытия генетических паттернов мутаций ВРНГЭ открыли способность дублировать большинство физических вариаций подмёнышей, и обеспечивают основу для любого количества новых инноваций.

- После падения кометы Хейли, а точнее последовавшего за ней всплеска ВРНГЭ, мода на подмёнышей довольно быстро угасла. С тех пор подмёныши чаще всего огребают, так как при любом странном происшествии всё вешают сначала на них. Техноманты? Во всем виновато порождение ВРНГЭ. Лютует Дарк[1]? Жуки? Перепаковка? Убейте их всех, пусть с ними Призрак разбирается. Но теперь, когда многие из их способностей доступны через геновэр, ситуация начала налаживаться.
- Kat o' Nine Tales
- Биохакеры и генные художники сейчас довольно популярны, благодаря чему корпы выкрадывают их у друг-друга. Хоризон предпринял несколько довольно смелых шагов, чтобы захватить рынок, и Эво усилил охрану своих гено-спецов.
- Cosmo
- Обратите внимание на акцент на физических вариациях. Паранормальные мутации, такие как гламур и сопротивление магии, относятся к криптогенетике, которая занимается и теорией магического гена.
- The Smiling Bandit
- Не забывайте, трансгенные домашние животные по-прежнему в моде. Видела девушку в Лос-Анджелесе с корги-цербером. Едва удержалась, чтобы не украсть. Загружаю фотографии прямо сейчас.
- Kat o' Nine Tales
- О БОЖЕ МОЙ.
- /dev/grrl
- Я положу этому конец прямо сейчас.
- Glitch
- Отклонено.
- Slamm-0!
- Отклонено. Чёрт. Опередил.
- Bull

1 Особо мощный тёмный чародей. Пытался соединить Шестой мир и метаплан Ужасов. В конце концов был запинан артефактом, Арлекином, Анной Дюпре и бегущими.

## НЕИЗВЕСТНОЕ

Последние несколько десятилетий невероятно расширили понимание метачеловечеством генетики, но с каждой раскрытой тайной возникают две новые. Как мирские, так и Пробуждённые науки продолжают развиваться, давая новые возможности и вызовы. В то время как Пробуждённые исследования продолжаются, более практические направления исследований касаются ксеногенетики. Возможности паратварей, и более экзотических существ, теоретически могут быть адаптированы к человеческому геному, что позволит совершать невообразимые эволюционные повороты, на которые наш вид, возможно, никогда не был способен раньше.

- Одна из горячих тем – геновэр, который может адаптировать метачеловечество для космоса. С появлением марсианской расы на горизонте, исследования по адаптации способностей существ вроде тихоходки, сделают крионику более практичной.
- Orbital DK
- Вокруг космической генетики ожидается много извлечений. Арес, НеоНЕТ, Эво и остальные, имеющие долю в гонке, повысят одновременно расходы на безопасность и расценки за "перебежчиков".
- DangerSensei

Вряд ли стоит упоминать, что каждая мегакорпорация и независимая лаборатория заинтересованы в раскрытии магического потенциала метачеловечества, это стремление не ослабевает с начала Шестой Эпохи. Правда, в последнее время таким исследованиям приходится соперничать с постоянными усилиями понять принципы, лежащие в основе виртуал-кинетических способностей. В случае успеха, магические и техномантические способности будут выставлены на продажу, и вполне понятно, что вскоре весь мир получит доступ к чудесам. Текущая мечта: объединить эти две дисциплины, получив естественный, инстинктивный доступ как к астральному, так и к цифровому царству, в идеале найдя точку сингулярности между ними, которая откроет дорогу в абсолютную неизвестность.

- Замечталась.
- Puck
- Некоторые пути не должны пересекаться. Некоторые миры никогда не должны соприкасаться.
- Man-Of-Many-Names
- Ха, да вы друг-друга повторяете. Что довольно иронично, учитывая тему.
- /dev/grrl
- Можете представить, что Матрица станет местом слияния духов? Или совершающих метапланарные путешествия техномантов? Программы, которые получают доступ к манасфере и активируют духов. Заклинания как приложения! Цифровой код, в котором реализуется магическая теория! Что делать, если-**ПЕРЕНАПРАВЛЕНО СИСОПОМ**
- Plan 9
- Где-нибудь в другом месте, я устрою тебе твой отдельный форум, старина. Читатель, будь осторожен, текст может продолжаться бесконечно.
- Slamm-0!
- Это ты говоришь, Plan? Или пассажир в твоей голове?
- Cosmo
- Я бы так сказал это ещё до нашей встречи. В этом мы согласны.
- Plan 9
- Понятно, почему форум постоянно меняет тему, но всегда, кажется, соглашается и даже... вы поздравляете себя там, Plan?
- /dev/grrl
- Не в самом строгом смысле.
- Plan 9

Однако Святой Грааль генетики лежит в основании всего этого. Мечтой первоначального проекта «Геном человека» было исчерпывающее понимание генетики человека и его функционирования. С этой информацией можно манипулировать ею любым способом, который мы сочтем нужным. Основная цель остаётся неизменной, пусть новые эволюционные скачки и откровения всё время удлиняют путь. Конечная цель состоит в том, чтобы изменить живую материю в мельчайших масштабах. Сращивания генов и трансплантаты станут ненужными, поскольку потенциал изменения самих себя будет равен потенциалу нанофакса. Представьте себе совершенное владение как магией, так и Матрицей, нестареющее, регенерирующее тело, которое может выжить в любой среде, кроме неизвестной. Форма и функционал, эталон красоты, каждая наука будет развиваться, чтобы приспособиться к нашей новой, бесконечно изменчивой природе. Совершенство генетики – это не что иное, как достижение божественности.

- Я всегда так думал, но теперь уверен: КАМ – настоящий сумасшедший ученый.
- Bull
- Войди в её положение — каждый учёный мечтает о великом. В противном случае они бы ничего не достигли.
- Nephrine
- Как бы то ни было, за исключением какого-то чуда, до такого рода достижений ещё десятилетия. Возможно, это и к лучшему. Опасности таких биотехнологий нельзя недооценивать, а инфраструктура общества просто не готова к божественной силе, в чём мы неоднократно убеждались.
- The Smiling Bandit
- Я удивлен, что ты не придирался к этому больше, Бандит.
- КАМ
- Ты же знаешь, я могу быть джентльменом, когда захочу.
- The Smiling Bandit

# ОСТАТКИ АПОКАЛИПСИСА

### ТОПИКСТАРТЕР: THE SMILING BANDIT

Моя очередь. Да и тема достаточно подходящая. В разговорах о новейших технологиях я приобрёл репутацию голоса сдержанности, ведь чаще всего люди больше взволнованы потенциальной выгодой, чем проблемами. Если что-то и определяет наш мир, так это стремительный бросок в будущее, без оглядки на поджидающие опасности. И именно это привело нас сюда, в мир с КФР. Безрассудное развитие множества дисциплин слилось в идеальный шторм. Теория хаоса в действии.

- Наука застряла бы в тупике развития, если бы двигалась в том темпе, который ты предлагаешь.
- KAM
- Я сомневаюсь, что жертвы КФР или их семьи будут возражать против такого темпа.
- Aufheben
- Или жители Бостона.
- /dev/grrl

Нанотехнологии представляли собой величайшее технологическое достижение в истории современного метачеловечества. Практическое применение было почти неограниченным. Скайрейкеры и скайхуки, технологии умного ремонта, генная инженерия в реальном времени, умные лекарства, всё, что может придумать разум, промышленное или медицинское. Мы поспешили использовать потенциал в каждом аспекте общества, поместив его в наши дома и тела, и некоторое время наслаждались плодами непроверенной технологии.

- Помните, когда можно было чокобомбы с нанитами, которые чистили ваши зубы?
- Traveler Jones
- Ещё одна вещь, которую я ненавижу КФР. Заставить Джека почистить зубы – это кошмар.
- Slamm-0!

Каков результат? Все сияющие достижения новой технологии, которыми мы привыкли наслаждаться, были испорчены. Нанотехнологии проникли во все сферы современного мира и вышли из-под контроля. Знаю, на самом деле могло быть и хуже. Теоретический сценарий апокалипсиса Серой слизи всё ещё возможен, и для того, чтобы превратить мегаполис типа Найроби, в эпицентр глобальной катастрофы, потребуется всего один супер-ИИ с червями. Тем не менее, пожирающая душу супер-чума не сильно лучше, учитывая что на данный момент решение лежит совершенно за пределами наших возможностей. Единственный выбор – смягчить ущерб, насколько это возможно, в текущих условиях это переопределение возможнотсей нанотеха и как его можно использовать.

- Серая слизь?
- /dev/grrl
- Предположение, что наниты могут начать поглощать всю материю в безумии самовоспроизведения, что приведёт к волне бесконечной, аморфной, неизбежной гибели.
- Plan 9
- Но на этот счёт же подстраховались?
- Beaker
- Подстраховка против КФР была?
- Butch

## ЗАНОС

Отдельная благодарность Dr. Spin и Snopes помощь в этом разделе. Разум просто поражается способности метачеловечества обманывать себя перед лицом неминуемой опасности.

- Всегда рад помочь.
- Dr. Spin
- В данном случае это вряд ли было вызовом.
- Snopes

На данный момент общественность остается в блаженном неведении об истинных источниках КФР, мегакорпорации в восторге. Как изящно выразился Balladeer в «Stolen Souls», корпорации не собираются рассказывать клиентам, что их технология привела к деградации оборудования и массовым смертям. Когда есть шанс ответить за грехи, их пиар безупречен. И вот тут начинается веселье.

Расцвет феерических, но правдоподобных версий начался в населённых квази-профессионалами местах: технических журналах. Пресные, наполненные техно-болтовней статейки во всяких медиа, от ОМНИ2 до Популярной наномеханики, начали говорить о непредвиденных взаимодействиях между нанотехнологиями и последним обновлением Матрицы. Вот самая прикольная версия: сложность программирования и цифрового погружения перегрузили железо. Другими словами, "мы так офигенски работаем с Матрицей, что наше оборудование не может идти в ногу". Хор аккредитованных профессионалов и технических экспертов как обычно сыграли роль корпоративного рупора, рассказывая о цифровых достижениях и сетуя, прежде всего, на ограниченные возможности хранения данных и микропроцессоры.

- Это... самая глупая вещь, которую я когда-либо слышал. Беспроводные облачные источники могут легко восполнить недостаток совместимости версий, а распределённая обработка устраняет саму возможность нехватки вычислительной мощности. Кто в это верит?
- Pistons
- Трутни с шестидесятичасовой рабочей неделей, которые в конце дня просто хотят расслабиться с пивом и посмотреть

игру. Другими словами, большинство. Им не нравится мысль о чем-то плохом в мире, и они платят за то, чтобы этого не видеть.

- Dr. Spin

- Мы видели доказательства распределённого железа у жертв КФР.
- Butch

Не читающему дальше заголовков мир кажется простым: эволюция программирования и бесконечные усилия цифровых террористов (в гламурном варианте – бегущих в тени) нашли способы переписать протоколы нанитов, что представляет огромный риск для любого, кто использует устаревшие версии. Обновления нельзя просто загрузить; для полного сканирования и обновления прошивки их необходимо принести физически. Тем временем корпы получают прибыль и продолжают продавать сказки, что мол наибольшую угрозу здоровью и благополучию представляют хакеры и террористы, которые отказываются соблюдать корпоративную культуру.

- Вы можете поспорить, что они используют техобслуживание для выявления жертв КФР, а потом похищать их для исследований.
- Butch

- Так что же происходит с обладателями нановэра?
- Bull

- Многие из них почти наверняка перепакованы, но счастливчикам лучше всего вырезать нановэр. Корпы тоже не хотят дальнейшего распространения, потому заявляют, что нановэр неисправен. Я сделал то же самое, хотя большинство оказалось в мой популяции для исследования КФР.
- Butch

Практический смысл попридержать свежие нанотехнологии подальше от потребителей был удовлетворён серией отзывов продуктов и утверждений о том, что нанотех был саботирован. Взрыв на заводе «НеоНЭТ» в Осло? Фейк. Взлом Сиавасэ-Сингапур? Самострел. Изоляция местных новостей может переложить вину за нехватку товаров на другие страны, в то время как имитация терроризма "отключает" критические объекты нано-производства. Наступила нано-засуха, но она продлится недолго.

- Это не только пропаганда. Я получил кое-какую работу по сносу заводов и лабораторий конкурентов, заказчик хочет получить ведущую роль в производстве безопасных нанитов.
- Beaker

## ВОЗВРАЩАЯ ПЕСОК В ВЕНЫ

Так как же нам вернуться к нашим драгоценным технологиям? Многие амбиции на ближайшие двадцать лет завязаны на доступности нанотехнологий. Космические программы нескольких мег уже пытаются компенсировать потерю критически важных технологий саморемонта и герметизации. Ходят многообещающие слухи о биологических заменах, но это больше относится к области генетики.

- Так почему ты не упомянул об этом там?
- KAM

- И украсть твоё шоу, Кристина? Ни в коем случае.
- The Smiling Bandit

- Вы не говорите о софт-нанитах?
- /dev/grrl

- Теперь уже не модно называть их "хард" и "софт" нанитами, поскольку наноботы де факто являются искусственно созданными организмами, с таким же успехом их можно считать генотехом. В конце концов, если называть искусственно созданные микроорганизмы нанитами, это, по сути, приведет к тому, что большинство современных технологий окажутся нанотехнологиями, не так ли?
- Butch

- Как может существовать живой герметик в космосе? Те самые штуки из тихоходки, о которых вы упоминали ранее?
- Nephrine

- Да, это так.
- The Smiling Bandit

- Итак, ты упомянул об этом.
- KAM

- Упс.
- The Smiling Bandit

Для получения ответа необходимо сделать шаг назад. Гибкость нанотехнологий обусловлена наличием программной передачи и гибких параметров. Возвращаясь к чертежной доске, единственный вид безопасного нанита — это тот, который имеет исключительно одну цель, встроенную в его базовый код, т.е. ему свойственна неизменяемость, монозадачность, невоспроизводимость. Ограниченная функциональность лишает нанита адаптивности, снижает его полезность и потенциальные сферы применения, но делает его свободным от перехвата и заражения с помощью беспроводной связи и даже прямого подключения. Так как же это достигается?

Новые партии нанитов производятся со строгой целью и жёстко запрограммированы для конкретного функционала. Нанит также оснащён химическими рецепторами, которые активируют процедуру полного отключения при вводе в кровоток конкретного

химического вещества. Выключатель не требует какого-либо сигнала или средств цифровой передачи, что делает его непроницаемым для перехвата. Подход "печатных схем" для их голорешёток включает трансгенные связи ДНК, которые со временем разрушаются и не могут быть продублированы нанитами КФР, во всяком случае пока. Они естественным образом деградируют со временем, гарантируя, что в системе не появится колония. Дополнительное преимущество: новые наниты не могут быть ассимилированы старыми. В лучшем случае перепакованные наниты могут использовать их в качестве сырья, но в любом случае они не увеличат силу или мощь инфекции. Для нейтрализации нанитов, которые могут каким-то образом задержаться в системе, была разработана генетически модифицированная бактерия, способная расщеплять трансгенные агенты в нанитах, не затрагивая биологические системы.

- Какие химические вещества используются для выключателя?
- Nephrine
- В настоящее время калий 40. Нанит измеряет концентрацию, и когда та достигает нужного уровня, он самоуничтожается. Из того, что я могу сказать, причина его выбора заключалась в том, что калий 40 химически невозможно создать без больших затрат энергии, но он всё ещё доступен и не слишком токсичен для человека. Особенно учитывая дрек, который мы вводим в себя ежедневно.
- The Smiling Bandit
- А если в бананах? Я ожидал, что она будет менее... доступным? Труднее получить прибыль, продавая то, что не является эксклюзивным.
- Nephrine
- Около сотни бананов. Настоящих. Учитывая стоимость настоящего банана сумма получается вполне солидная. Панчлайн: он называется БиоАктивированный Нанозащитный Агент-Носитель. БАНАН. Держу пари, за это название кто-то получил угловой офис.
- The Smiling Bandit
- Кроме того, учитывая, от чего вы пытаетесь защититься, сделать его доступным – хорошая идея.
- Traveler Jones
- Скажите мне, что эти бактерии можно использовать для борьбы с нанитами КФР.
- Butch
- К сожалению нет. Читайте дальше.
- The Smiling Bandit

Во-первых, недостатки. Конструкция ограничивает наниты в нескольких существенных аспектах. Новое поколение нанитов не может размножаться. Программирование намеренно отсутствует, и нанит работает как изолированная единица, управляемая простым пилотом, одна из тысяч автономных машин. Базовые протоколы наведения пакетов устраняют избыточность, позволяя наниту перейти в другую зону активности, если он видит, что о той, к которой он идёт, уже заботятся. Без беспроводного соединения для координации и руководства наниты, по сути, являются свободно перемещающимися дронами. Они полностью зависят от химических маркеров и запрограммированных протоколов наведения, они отрезаны от всего, кроме химического триггера, для безвредного самоуничтожения. Каждый нанит действует как индивидуум, слепой ко всему, что его датчики не могут обнаружить. Из-за этого наниты не могут распространяться или функционировать в течение какого-либо значительного времени, да, это спасает от КФР, но наниты не могут самостоятельно поддерживать деятельность или адаптироваться. Также, из-за этого нынешние наниты куда проще предыдущих. Их программа работает в строгой последовательности, неспособна к нечёткой логике и выполняет исключительно свою специфическую задачу.

С точки зрения практического применения это делает невозможным ремонтные наниты, будь то для технологических или медицинских целей. Наниты Мендера, универсальный наноантидот и столь желанный нанит-убийца – все они требуют сложных диагностических данных и интерактивности, медицинского интерфейса и координации. Новые наниты неспособны стать вакциной от КФР: они не могут идти в ногу с саморазвивающейся, усиливающейся, скоординированной защитой заражённых "родственников". Да, бактерии, используемые для очистки системы, являются прототипом вакцины против КФР, но в настоящее время они не способны эффективно противостоять столь быстро адаптирующейся популяции нанитов, как те, которые встречаются в случаях с перепакованными.

- Блядь.
- Butch
- Подбородок вверх. Мы доберемся туда.
- Nephrine

Но это не все плохие новости. Из глубин корпоративных лабораторий на ваш рабочий стол приходит новая и улучшенная нанофабрика, которую может себе позволить каждый: Чёрный ящик! Сейчас продаётся как меньшая, более элегантная и эффективная альтернатива традиционным нанофабрикам и факсам, Чёрный ящик – это специальный тип нанофабрик, жестко закодированный на превращение стандартных расходников в продукты жестко заданного типа. Тебе нужна одежда? Есть Коробка, которая делает её, и ничего более. Пули? Только пули. Гладкая, герметичная штука, в которой есть только слот для новых расходников и выходной порт для продукта, а также один маленький разъём исключительно для физического ввода шаблонов. Все старые нанофаксы и фабрики были отозваны заводами, которым удалось настоящее чудо логистики: связаться с каждым клиентом по отдельности, не прибегая к массовому оповещению. Нанофабрики

достаточно редки, так что пока критика находится на уровне теории заговора. Маркетинговые кампании корпораций утверждают, что это упрощает процессы производства и устраняет сложности нанофаксинга. Инди-обозреватели называют это маркетинговым трюком, заключающимся в увеличении продаж и доминировании на рынке ремонта и модернизации. Они всё ещё не знают подробностей о КФР, но корпы сыграли умно и нашли способ заработать больше денег, масштабируя технологию обратно.

- Ну что, Plan 9?
- Snopes
- Ну что, Snopes?
- Plan 9
- Обычно тебя интересуют заговоры.
- Snopes
- А чего тут интересоваться? Это заговор. Но мы знаем что, кто, зачем и почему. Так что вряд ли в этом есть какая-то интрига.
- Plan 9

Сам корпус непроницаем для беспроводных сигналов и защищён от попыток проникновения. Ничего не гремит, просто сама фабрика тяжеловата. ДР предупреждения указывают на опасность взлома корпуса, которое приведёт к аннулированию гарантии и вызовет "катастрофическое каскадное наноразрушение". Излишне говорить, что большинство никогда не заходят дальше. Тех, кто это сделает, ждёт дорогой сюрприз, так как коробка безвредно самоуничтожается.

- Я могу пролить немного света. Мне удалось собрать несколько этих чёрных коробок дерьма. Потребовалось несколько часов, чтобы обойти протоколы безопасности, и даже тогда я смог только взглянуть содержимое, а это был специальный наноулей с сырьем и резервуаром разборщиков, которые, должно быть, были запрограммированы только на то, чтобы съесть содержимое коробки, потому что они превратили её, и только её, в пыль за считанные секунды. Пыль и мёртвые наниты.
- Clockwork
- Значит, это ограниченный нанофакс? И всё?
- Fianchetto
- Хочется подробностей о мерах безопасности.
- Beaker
- Забавно, но во время самоуничтожения штука породила несколько интересных кадров, само собой я вёл запись. Самым интересным были датчики микронапряжения. Внутри коробки вакуум, поэтому её открытие вызывает самоуничтожение. Судя по тому, что я записал, в корпус встроена клетка Фарадея. Беспроводной сигнал туда не попадает. Единственный вход для электронных шаблонов – это физический порт, который невосприимчив к инфекции КФР. Слот для исходного сырья и наноулей, казалось, имели ужасно много оборудования для анализа, вероятно, чтобы держать его в чистоте от манипуляций ИИ.
- Clockwork

## ВОЗМОЖНОЕ И (БОЛЬШЕ) НЕВОЗМОЖНОЕ

Наниты всё ещё могут выполнять многие базовые функций даже без модульных наворотов. В кибермедицине они вполне используются, разве что в очень малых дозах, под специфическом программировании и в узкоспециализированном виде. То же самое можно сказать и о повторяющихся и просчитанных операциях, главное, чтобы они были краткосрочными.

- Думала, ты вот прямо сейчас заявил, что нет никакого способа использовать наниты в сложных медицинских процедурах.
- Netcat
- Не совсем. Можно использовать жестко запрограммированные наниты, ограниченные и трижды проверенные. В этом смысл Чёрного ящика. Медицинские нанитовые коробки сами реализуют процедурные данные, которые доступны вместе с имплантатом. Установка кибер- или биовэра всё ещё возможна, потому что все процессы запротоколированы. Генотех вышел из эксплуатации, потому что ему нужно принимать решения в реальном времени. Это слишком сложно.
- Butch
- Значит, ремонтные наниты всё ещё могут работать на железе?
- Thorn
- До тех пор, пока у них есть шаблон снаряжения и диагностическая программа для оружия? Конечно.
- Rigger X
- А как насчет космических технологий? Разве латание корпуса не является для них рутиной?
- Netcat
- Органический компонент не выдержит воздействия, хотя я предполагаю, что они работают над этим, так что работают только классические наниты. Хотя я бы предпочёл бы не доверять своё выживание рою потенциально заражённых нанитов. Наногерметик? Приемлемо. По большей части, это просто умный полимер. Всё остальное исключено.
- Orbital DK
- Последние нескольких лет Арес отставал от других корп в адаптации своих товаров к нанотехнологиям. Помнится, инвесторы громко топали ногами. Но теперь им не придётся даунгрейдиться, как остальным. Когда эпидемия КФР закончится, ожидайте роста акций дочек Ареса. Я уже вложился.
- Mr. Bonds

Наниты по-прежнему отлично справляются с разрушением вещей, но вот с созданием уже проблемы. Одно дело – приказывать роботам разрушать, и совсем другое – координировать строительство. Любым проектом, крупнее продукта нанофабрики, трудно безопасно управлять, так что крупные строительные проекты по всему миру с большими трудом укладываются в графики, которые никогда не учитывали отсутствие основного инструмента. Хотя теоретически более

масштабные проекты реализуемы, риск срыва всё ещё слишком велик, из-за чего все текущие проекты были приостановлены.

- Разрушение всегда проще созидания.
- Man-of-Many-Names
- Теперь я знаю, что ты просто цитируешь печенье с предсказанием…
- Slamm-0!

## СТАРЫЕ ИГРУШКИ

Больше нановэр не поставить. Ни один кибердок не получает расходников или обновлений, а поставщики больше не выставляют его на продажу. Как и в случае с нанофаксами, легальные модели получили тихое распоряжение об отзыве, хотя большинство пользователей уже скомпрометированы и либо числятся пропавшими без вести, либо помещены в корпоративные лаборатории. То, что вы найдёте на улице, поступает исключительно со складов кибердоков и разделочных, торгующих подержанным нано, как максимум погоревший корпорат может толкнуть часть припрятанного ради выходного пособия.

- Не рекомендую. Ходят слухи, что корпы используют заражённые наночастицы, чтобы получить больше испытуемых. А пациентов нелегальных клиник обычно не ищут.
- Plan 9
- Да ладно тебе. Если они хотят заразить кого-то, можно и без имплантации наноулья обойтись.
- Snopes
- Всё логично, док делает свою работу, берёт деньги и сдаёт пациента заказчику. На мой взгляд, звучит по корпоратски.
- Butch
- Не забывай и о другой стороне этого слуха. Перепакованные могут заразить такие устройства только для того, чтобы распространить вирус. Может быть, это желание найти друзей или какой-то террористический акт, кто может сказать? Впрочем, учитывая те сумасшедшие вещи, которыми они занимались в последнее время, я предпочту разорвать контакты с дружелюбным доком, готовым ставить нановэр. Поберегусь пока.
- Rigger X

Иронично, но благодаря этому нанотехнологические имплантаты стали очень ценными. Внезапная редкость породила на чёрном рынке золотую лихорадку. Скупают буквально любой нановэр. Покупатели варьируются от чёрных клиник, до исследователей и чудаков, которые собирают редкую кибернетику.

- Потрошилы приглядываются ко всем, у кого есть ценные штуки. Таманы вполне могут выйти на охоту за перепакованными.
- Hannibelle
- Или заразиться сами. Мне не хочется даже представлять, что могут сделать наниты с доступом к их жутким банкам для родов.
- Bull
- Это… просто… тьфу. Неделю спать не буду.
- Slamm-0!

## ЗАПАСНОЙ ПЛАН

Plan 9 был заблокирован

- При всем уважении к нашему дружелюбному перепакованному, я думаю, что будет лучше, если он(и) не будет знать об этом разделе. Не упоминай об этом, ладно?
- Glitch

Ожидайте дальнейшего развития нанитов на основе ксеногенетических материалов, которые не могут быть разрушены, использованы или изготовлены нанитами и наноульями КФР. Сегодня для метачеловечества гибридные наниты лишь судорожно вытащенный из рукава джокер, но разработка новых имеет целью исключительно запутывание перепакованных.

Некоторые из самых интересных исследований посвящены противодействию КФР. Некоторые перспективные проекты используют кремние-совместимый бактериальный агент, который разрушал бы наниты, не нанося вреда органике. Изящное решение, но такие проекты не получают большого финансирования, ведь корпы желают спасти не только жизни, но и имущество. Справедливости ради, такое лекарство может уничтожать и другие киберсистемы, поэтому идея нуждается в доработке.

На втором фронте воюет идея, которую Мицушима окрестила троянскими нанитами. Они попадают в заражённого под видом обычных хард-нанитов, но на деле оснащены специальным вирусным софтом, предназначенным для дезориентации или даже отключения ИИ, давая шанс устранить цифрового захватчика. Пока результаты не обнадёживают, кроме того, ожидается быстрая адаптация ИИ. Но теоретически они будут работать на любой технологии, так что Мицушима серьёзно вложилась в этот проект.

Исследования НеоНЭТ традиционно сосредоточены на дата-архитектуре. Утечки указывают на то, что они считают наниты слишком адаптируемыми, чтобы их можно было победить на родной территории, поэтому яйцеголовые стремятся расширить квантовую архитектуру в новых направлениях, де факто создавая физические головоломки, основанные на хранении и сортировке данных. Идея основана на разделённых зеркалированных массивов, позволяющих скомпрометированному оборудованию отключить заражённый раздел и продолжить работу. До сих пор это приводило к массовому дефициту вычислительной мощности, но ожидания высоки.

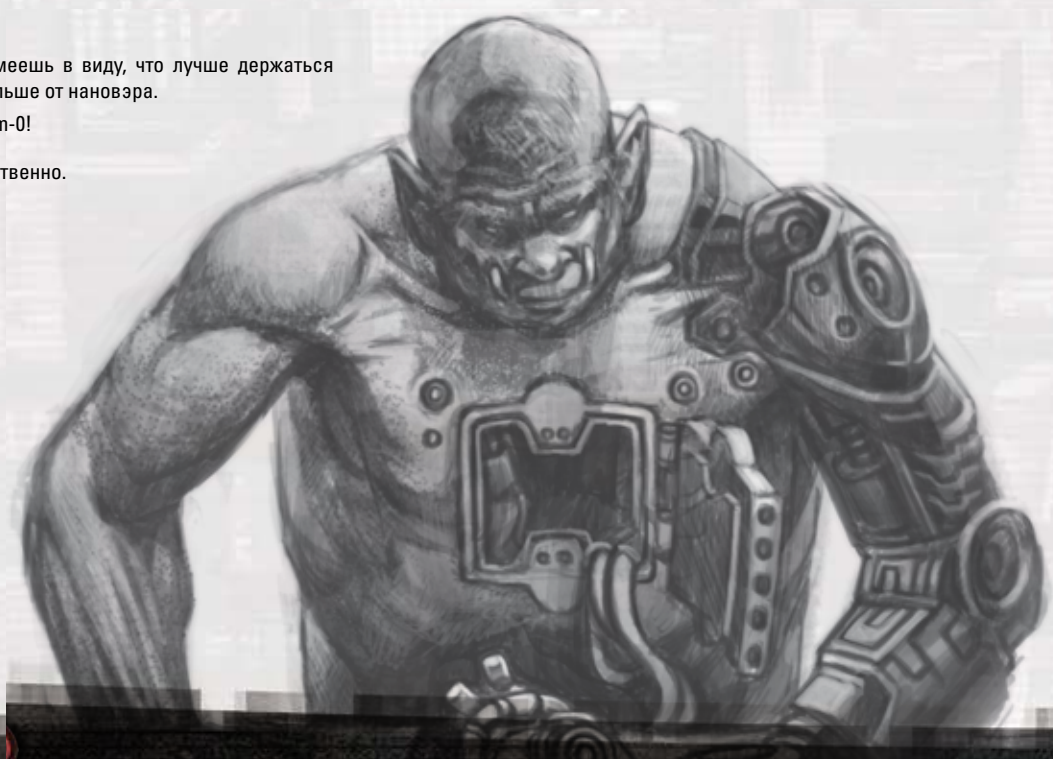
Сейдер-Круппнепозволяеткфрпрепятствоватьсвоим исследованиям в области “наномагии”, теоретической возможности преодолеть техно-магический барьер, исследуя взаимодействия на молекулярном уровне, используя астрально связанные софт-наниты в качестве своего рода сети корректировщиков, чтобы распределить заклинание по всему телу метачеловека,

улучшая использование заклинаний усиления, исцеления и иллюзий, а также сделать духов одержимости намного более эффективными. Посвящённые верят, что Пробудившийся нанит может эффективно уничтожить перепакованных, но до результатов ещё несколько лет.

- В любом случае, данные об этом проекте стоят диких денег.
- Ethernaut
- В приложении к духам насекомых особенно крепкая связь с носителем звучит ужасающе.
- Red

Одним из самых амбициозных проектов Ренраку было создание прототипов самособирающейся кибернетики. Инъекция нанитов формирует себя во внутренний кибервэр, де факто создавая временный вэр, в то время как наниты поддерживают свою численность и позволяют пересобирать вэр в соответствии с ситуацией. Однако теоретические модели дают меньшую эффективность, нежели специализированный вэр.

- Это будущее кибернетического усовершенствования. Или должно было стать им, не случись КФР. Я гарантирую, что этот проект потерял много финансирования. Подобные знания слишком опасны, если ИИ могут найти способ их реализовать.
- Butch
- Подождите, вариативный кибервэр? Возможно ли это?
- 2XL
- Не во всех случаях, но возможно. Вшитые рефлексы, фильтры токсинов и тому подобное. Конечно, установить классический хэдвэр проще, но для этого нужно вскрывать череп. Кроме того, такие большие штуки, как шпоры и киберконечности на основе нанитов будут стоить чертовски дорого. В таких случаях стандартное железо выигрывает.
- Butch
- Ты имеешь в виду, что лучше держаться подальше от нановэра.
- Slamm-0!
- Естественно.
- Butch
- KAM, ты подтверждаешь?
- Глюк
- Не всё так просто. Честно говоря, можно многое добавить, но это слишком большая тема для такого формата.
- KAM
- Согласен, но такие короткие файлы скорее предназначены для того, чтобы держать всех в курсе того, что происходит в конкретной сфере. Большинству уличных громил достаточно свести проблему к одному абзацу, обычно этого достаточно чтобы понять, в какой блудняк намеревается вписать вас Джонсон.
- The Smiling Bandit
- Прошу прощения?
- Nephrine
- Знаете, некоторые из нас, уличных громил, понимают Большие Страшные Слова.
- Ethernaut
- Для всех остальных есть Эфиропедия!
- Slamm-0!
- Вот прям щас вы разбили иллюзии доброго доктора о диких и агрессивных бегущих.
- The Smiling Banditт
- После стольких лет? Если ты действительно думаешь, что я питаю иллюзии относительно тебя и твоих коллег, то единственный кто тут обманывается – это ты.
- KAM
- Туше.
- The Smiling Bandit



# ИГРОМЕХАНИКА

## СОФТ- И ХАРДНАНИТЫ

С точки зрения игромеханики софт- и харднаниты взаимозаменяемы. В то время как харднаниты являются стандартом для большинства промышленных и производственных задач, в области личных аугментация распространены оба вида, а некоторые аугментации даже сочетают в себе и то, и другое. В целом, софт-наниты лучше работают с распределённых системах, которые дополняют или оптимизируют метаболические процессы и биотехнологические усовершенствования, в то время как хард-наниты лучше дополняют кибервэр, выполняют хирургические функции и задачи, требующие сотрудничества различных "подвидов" под руководством наноульев (см. **Наноулей**, стр. 155). Однако между ними есть и другие различия.

Софнаниты – это частично искусственные или генетически модифицированные микроорганизмы, запрограммированные на выполнение определённой задачи. Из-за этого их тяжелее обнаружить, стабильно это делают только сложные и подробные медицинские анализы.

Харднаномашины – это искусственные конструкции, дроны наноразмера, изготовленные из алмазоподобных композитов, с почти лишёнными терния корпусами и внутренними источниками питания. Харднаниты разработаны с использованием модульного кода, что позволяет несколько изменять их программу.

## СУЩНОСТЬ

Нановэр не требует заметной утраты Сущности и не имеет классов. Однако нанокибернетические аугментации, такие как специализированная кибернетика, оплачиваются Сущностью по обычным правилам.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАНОВЭРА

Хотя нанотех находит множество применений, будучи имплантирован в живой организм в качестве формы улучшения, он называется нановэр. Что отличает нановэр от других форм аугментаций, так это роль самих нанотехнологий. Наиболее распространённый тип нановэра состоит из свободно плавающих колоний нанитов, предназначенных для дополнения или замены физиологических систем организма, для усиления метаболических процессов или в качестве профилактической меры. С этой целью наночастицы циркулируют в крови, лимфе и внеклеточной жидкости, чтобы достичь всех частей тела. Другие типы нановэра устанавливаются в непосредственной близости от целевого органа, чтобы либо улучшить его функции, либо создать и поддерживать ультратонкие наноструктуры. В эту категорию попадают различные типы неврального нановэра, систем фильтрации и усовершенствований органов, основное отличие такого нановэра от кибервэра – потребность в наличии активных колоний нанитов.

Для точной настройки биологических систем нановэр использует либо харднаниты, доставляемые с помощью аэрозоля или инъекции, либо софтнаниты, вводимые инъекцией или перорально, таблеткой. После введения наниты становятся активными примерно через минуту. Нановэр-системы считаются всегда активными, если только не присутствует наноулей. Помимо других функций, наноульи позволяют управлять активацией систем или колоний нановэра, восстанавливать их и хранить во время “простоя”. Ещё одним отличительным аспектом нановэра является то, что он обычно не является постоянным. Несмотря на современные методы, которые обеспечивают наниты носителе-специфическими иммунными маркерами, предотвращающими вмешательство иммунной системы, живой организм всё ещё является невероятно враждебной средой для маленьких трудяг, и рано или поздно наниты вымываются или поглощаются.

## РЕЙТИНГИ И ДЕГРАДАЦИЯ НАНОВЭРА

Любой нановэр имеет рейтинг, который отражает выносливость, универсальность и уровень производительности этой конкретной колонии нанитов — независимо от того, используется ли она для “безскальпельной хирургии”, имплантации кибероружия, лечении, усиления, даже в качестве стимулятора. По самой своей природе системы нановэра являются временными, рано или поздно они уничтожаются фильтрационными, пищеварительными и иммунными процессами организма. Для отображения этого, рейтинг нановэра деградирует со скоростью 1 единица рейтинга в неделю. Функционирующий наноулей (стр. 155) противодействует этой потере нанитов, обеспечивая безопасную среду для пополнения исходного сырья и количества колоний — независимо от того, использует ли система хард- или софтнаниты.

Активный нановэр также деградирует, когда организм получает серьезные раны — кровоточит или вступает в контакт с инородными телами или враждебными организму физиологическими системам. За каждые 3 клетки Физического урона, полученными носителем, уменьшите рейтинг всего активного нановэра на 1. Со временем эта потеря может быть восстановлена с помощью наноулья.

Когда рейтинг нановэра достигает 0, он уничтожается. Наноулей может восстанавливать нановэр по обычным правилам.

Исключением из этого правила являются жертвы КФР, у них нановэр не деградирует, он находит способ восстанавливаться.

## ОБНАРУЖЕНИЕ СОФТНАНОВЭРА

Порог обнаружения софтнановэра с помощью наносканера или клинических тестов увеличивается на +2 (см. **Наносканер**, стр. 159). Они питаются от естественных органических процессов и функционируют аналогично бактериям или паразитам, благодаря чему, по большей части, выглядят точно так же, что значительно затрудняет их обнаружение.

## ПЕРЕПРОГРАММИРОВАНИЕ ХАРДНАНИТОВ

Одним из эксклюзивных преимуществ харднанитов, является возможность перепрограммирования. Харднаниты перепрограммируются через проводящие ткани организма харднаноулем.

Когда харднаниты перепрограммируются, они меняют свой тип, становясь новым видом харднанитов. Само перепрограммирование приостановки любых операций харднанитов. Харднаноулей не снижает рейтинг своих нанитов.

## ХАРДНАНИТЫ И МАТРИЦА

Для связи харднаниты используют проводящую ткань и другие поверхности, а также ультрафиолетовое излучение. Они не используют Матрицу, следовательно и иконок у них нет. Харднаниты могут быть косвенно затронуты хакерами через харднаноулей, у которого есть иконка.

**ХАРДНАНОВЭР**

| Нановэр | Рейтинг | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Анти-рад | 1-6 | 14Н | Рейтинг x 6,000¥ |
| Восстановитель импланта | 1-6 | 12Н | 10% цены имплантата |
| Маркер | 1-3 | 12 | Рейтинг x 600¥ |
| Маркеры | 1-3 | 12 | Рейтинг x 2,000¥ |
| Нано-охотники | 1-6 | 16Л | Рейтинг x 5,000¥ |
| Нанотату | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 1,000¥ |
| Стабилизаторы | 1-6 | 12Н | Рейтинг x 4,000¥ |
| Усилитель модуля контроля | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 6,000¥ |

# ХАРДНАНОВЭР

Все нижеописанные системы имеют сертификат защиты от КФР.

## АНТИ-РАД

Anti-rad

Популярный среди космов и вынужденных работать в условиях высокой радиации наземников, типа работников СЛЛ[1], антирадиационный нановэр является новым и достаточно дорогим. Эта свободно плавающая система прочёсывает тело через лимфатическую систему в поисках следов изотопов, свободных радикалов и повреждённых радиацией клеток. Антирадиационные наниты связывают загрязняющие вещества в клетки с растворителем и убивают повреждённые или мутировавшие клетки специальным реагентом. Затем наниты цепляются к отходам и транспортируют их в ближайший лимфатический узел для стандартной обработки и эвакуации.

Анти-рад снижает Силу радиационного повреждения на свой рейтинг. Анти-рад предназначен в качестве профилактической меры и не способен устранить метастазы рака или ранее существовавшие клеточные мутации.

## ВОССТАНОВИТЕЛЬ ИМПЛАНТА

Implant medic

Этот нановэр устанавливается в конкретный кибервэр. Свободно плавающие наниты предназначены для мониторинга состояния имплантата и немедленного действия по его восстановлению в случае возникновения какой-либо неисправности или повреждения. Если наниты обнаруживают проблему, они чинят имплантат, восстанавливая нейронные связи, герметизируя сколы, восстанавливая схемы, удаляя инородные тела или поврежденные ткани и так далее.

Восстановитель импланта автоматически стремится восстановить повреждённый имплантат. Если имплантат получает Матричный урон эта система начинает восстанавливать его на следующем боевом ходу, используя свой Рейтинг x 2 в качестве набора кубиков для проверки Железа + Логика и рейтинг в качестве Ментального предела. Вы можете прочитать больше о восстановлении Матричного урона на стр. 246, SR5.

1 Специальная административная зона Саар-Лотарингия-Люксембург, ещё в 2008 там расплавился ядерный реактор. Сейчас корпорации используют заражённую местность для испытания техники и магических практик.

## РЕПЛИКАТОРЫ

**У нановэра есть некоторые недостатки. Он всегда монозадачен, разве что вы можете перепрограммировать харднаниты для другого функционала. Со временем он может стать неэффективным. Его очень дорого покупать и содержать. Но есть один вид нанитов, который может выполнять несколько ролей, становится сильнее со временем, и, основной плюс, бесплатен: РЕПЛИКАТОРЫ!**

**Репликаторы встречаются только у жертв КФР… всех жертвы КФР. Эти наниты были изменены вирусом, чтобы позволило им создавать наниты других типов. Они могут создавать как софт, так и харднаниты при наличии достаточного количества сырья, которое они с радостью извлекут из пищи, крови или тела жертвы. Вирус маскирует их под другие типы нанитов, чтобы скрыть себя и предотвратить обнаружение, но механизм этого неизвестен, и до сих пор нет способа обнаружить их… пока не станет слишком поздно.**

**Поэтому, если вам нужна мощный нановэр абсолютно бесплатно, свяжитесь с ближайшим перепакованным и присоединяйтесь к малоизвестному и стремительно растущему сообществу, которые используют репликаторы! Ваша новая личность поблагодарит вас за это!**

## МАРКЕР

Taggants

В отличие от большинства нанитов, маркеры излучают сигнал, который может быть обнаружен стандартным беспроводным устройством. Они создают ОДР и иконку в Матрице. Маркеры могут использоваться для демонстрации судимостей или правового статуса, выделения коммерческих товаров, политической пропаганды или любым другим способом. Маркеры могут изменить свою иконку и транслируемую информацию с помощью перепрограммирования, которое не снижает рейтинг нановэра.

## МАРКЕРЫ

Markers

Эти наниты представляют собой герметичные оптические чипы, используемые для скрытной транспортировки ценных данных. Данные обычно дублируются и загружаются в несколько нанитов, создавая избыточность для защиты от кровопотери. Для восстановления данных нужен простой анализ крови. Маркеры специально предназначены для обхода наносканеров: для проверки обнаружения уменьшите набор кубиков наносканера на рейтинг маркеров. Маркеры могут содержать один или несколько файлов.

## НАНО-ОХОТНИКИ

Nanite hunters

Охотники за нанитами ищут и уничтожают активных нанитов, отличных от их собственной колонии. По умолчанию нао-охотники ищут все наниты, но они могут быть перепрограммированы обычным для харднанитов методом, чтобы нацелиться на наниты определённого типа (хард, софт или конкретного функционала). Перепрограммирование охотников за нанитами никогда не снижает рейтинг системы.

В конце каждого боевого хода, в котором нано-охотники были активны, сделайте проверку Рейтинг x2[Рейтинг] против Рейтинг x2 цели. За каждый чистый успех охотника, уменьшите рейтинг целевых нанитов на 1. Охотники за харднанитами с трудом нацеливаются на софтнаниты, получая штраф -2. Если у нано-охотников есть доступно более одной цели, система выбирает цель атаки случайным образом каждый ход боя.

Нано-охотники не могут проникнуть в наноулей, чтобы атаковать спящие наниты.

## НАНОТАТУ

Nanotattoos

Такой нановэр формирует под кожей носителя массив жидкокристаллических микродисплеев. Нанотатту рейтинга 1 покрывает одну конечность или лицо, 2 – половину тела, вэра рейтинга 3 хватит на всё тело. Нанотату (или “нанотат”) можно перепрограммировать для отображения любого изображения по желанию пользователя, включая предварительно запрограммированную анимацию. Они также могут быть запрограммированы на выключение и казаться неотличимыми от нормальной кожи. Перепрограммирование нанотату не снижает его рейтинг.

Нанотатту могжет служить для маскировки, если избавиться от одежды и поставить нанотату рейтинга 3, противник получает штраф -1 на проверки визуальной Проницательности.

## СТАБИЛИЗАТОРЫ

Trauma control system

Этот нановэр формируется вокруг жизненно важных органов. Некоторые компоненты нанитов применяют электростимуляцию к сердцу и дыхательным мышцам, в то время как другие регулируют кровопотерю, не лишая мозг кислорода. Если персонаж умирает от переполнения Счётчика физического состояния, Стабилизаторы пытаются стабилизировать его каждую минуту, используя для проверки Стабилизации (см. стр. 225 ОКП SR5) свой рейтинг вместо Первой помощи и Логики.

## УСИЛИТЕЛЬ МОДУЛЯ КОНТРОЛЯ

Control rig booster

Эта специализированная порода нейроусиливающих нанитов предназначена для дополнения имплантированных модулей контроля (стр. 497, SR5). Наниты организуются в искусственные нейронные пути, создавая и поддерживая сеть нановолокон. Она расширяет нормальный интерфейс между модулем контроля и средним мозгом до частей дорсолатеральной префронтальной коры, мозжечка и таламуса — областей мозга, которые управляют подсознательными движениями, сенсорной интерпретацией и инстинктивным принятием решений. Специальные нейронные пути наноколонии позволяют риггеру лучше использовать интуитивное понимание мозгом пространственного позиционирования и способность к инстинктивному управлению движением при впрыгивании в транспортное средство или дрон. Затем модуль контроля сам преобразует полученные нейронные импульсы в данные, такие как управление скоростью, управление инерцией и так далее.

Усилитель добавляет свой рейтинг в качестве модификатора набора кубиков проверок Техники, если пользователь впрыгнул в машину или дрон. Эффект не складывается с генотехом оптимизация модуля контроля.

**СОФТНАНОВЭР**

| Нановэр | Рейтинг | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Анти-токс | 1-9 | 16Н | Рейтинг x 5,000¥ |
| Карсеран-плюс | 1-6 | 10Н | Рейтинг x 3,000¥ (+ препарат) |
| Наносимбиоты | 1-3 | 16Н | Рейтинг x 6,000¥ |
| Нантидоты | 1-6 | 8Н | Рейтинг x 1,500¥ |
| Нано-тату | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 500¥ |
| Нейронные усилители | | | |
| Запоминающие | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 3,500¥ |
| Лимбические | 1-3 | 16Н | Рейтинг x 7,500¥ |
| Неокортикальные | 1-3 | 16Н | Рейтинг x 7,500¥ |
| Стимулирующие | 1-3 | 14Н | Рейтинг x 5,000¥ |
| О-клетки | 1-9 | 12Н | Рейтинг x 5,000¥ |
| Оксираш | 1-5 | 12Н | Рейтинг x 1,500¥ |

# СОФТНАНОВЭР

## АНТИ-ТОКС

Anti-tox

Наноантидот, предназначенный для борьбы с широким спектром токсинов. Он содержаит активный уголь, дубильную кислоту, магний и другие химические вещества, которые поглощают токсины из пищеварительного тракта и кровотока, а также усиливают естественные процессы детоксикации организма. Уменьшите Силу любого токсина, влияющего на персонажа, на рейтинг нановэра. Если Сила токсина опускается ниже 1, дальнейшие эффекты и/или повреждения прекращаются.

Анти-токс также защищает от воздействия алкоголя, кофеина и других наркотиков. Сократите длительность действия препаратов в [рейтинг нановэра] раз (т. е. разделите продолжительность действия на рейтинг).

## КАРСЕРАН-ПЛЮС

Carcerand plus

Нанотехнологическая версия карсерандов, полых молекулярных сфер, предназначенных для доставки препаратов, которые они медленно распределяют по мере циркуляции в организме и со временем разрушаются. Нормальные карсераны пассивны, рассчитаны на разрушение в течение указанного времени.

Карсеран-плюс активируется при любом из двух условий. Он может быть адаптирован для реагирования на конкретное химическое вещество в организме, такое как определенная пища или лекарство, введённое извне; условие активации должно быть определено до установки нанитов. Он также срабатывает, если его рейтинг снижается до 0. После срабатывания наниты высвобождают свою полезную нагрузку в кровоток.

После инъекции колонии карсеран-плюс циркулируют по организму до тех пор, пока не будет выполнено условие активации или их не удалит организм. Наночастицы карсеран-плюс содержат эквивалент одной дозы препарата, которую необходимо приобрести и оплатить отдельно. Карсеран-плюс не может поддерживаться софт-наноулем.

## НАНОСИМБИОТЫ

Nanosymbiotes

Колонии специализированных нанитов, которые пронизывают всё тело пользователя. Как только они полностью развернуты, они выполняют специализированные функции, соответствующие их местоположению. Все они направлены на возвращение субъекту здорового физиологического уровня. Наносимбиоты регулируют химию организма, способствуют образованию клеток и даже имитируют конкретные функции клеток, ускоряя свёртывание и заживление. Функционирующие наносимбиоты позволяют пользователю быстрее заживлять повреждения и восстанавливаться после ранений. Добавьте рейтинг наносимбиотов к набору кубиков проверок на естественное восстановление (стр. 222, SR5).

## НАНТИДОТЫ

Nantidotes

Полые наниты, которые плавают в кровотоке пользователя и несут противоядие от определённого токсина. Когда нанит вступает в контакт с заранее определённым токсином или соединением, внешняя мембрана автоматически растворяется или циклически открывается, вводя противоядие в кровь. Нантидоты влияют только на один тип токсина или яда, выбранный при создании нанитов. Если нантидоты уже присутствуют в организме, их действие мгновенно — они обеспечивают полный иммунитет, а токсин не оказывает никакого действия. При каждой

нейтрализации дозы токсина, уменьшите рейтинг нантидота на 1; если рейтинг будет уменьшен до 0, нановэр больше не сможет обеспечить защиту. Это ухудшение рейтинга может быть восстановлено наноулем в обычном режиме.

## НЕЙРОННЫЕ УСИЛИТЕЛИ

Neural amplifiers

Такой нановэр разрабатывался с момента создания первых датаджеков. В конце концов нанотехнологии развились до такой степени, что учёные смогли проникать глубже в мозг и центральную нервную систему без чрезмерного риска. Нейронные усилители используют софтнаниты для создания искусственных нейронов и расширения нейронных путей между определёнными частями невральной сети мозга или тела. После формирования расширенной нейронной архитектуры выделенная колония нанитов начинать играть вспомогательную роль, электрохимически стимулируя вновь сформированные пути — процесс, который имитирует естественное усиление нейронных путей мозга посредством обучения, практики и опыта. Каждый тип нейронного усилителя нацелен на определённые нейронные тракты и усиливает функции глиальных клеток (в головном мозге), а также увеличивает плотность и ширину аксонов с помощью сверхпроводящих нановолокон, покрытых ню-миелином (трансгенным белком, который уменьшает помехи нервным импульсам и "деградацию сигнала" нейромедиатора). Нейронные усилители значительно усиливают специфические функций мозга и уменьшают время отклика.

В одном теле только два нейронных усилителя могут функционировать с максимальной эффективностью, дополнительный нейронный трафик становится всё более отвлекающим и сбивающим с толку. Если у персонажа одновременно более двух нейронных усилителей, он получает модификатор набора кубиков -2 для всех действий, связанных с каждой системой.

**Стимулирующие** (Learning stimulus): Эти нейронные усилители облегчают понимание и запоминание умение, которыми персонаж уже обладает, повышая способность мозга сопоставлять усвоенные навыки и оптимизируя функции понимания языка теменно-височно-затылочного комплекса. При повышении уровня Знаний или Языков, которыми уже обладает персонаж, этот нановэр снижает затраты Кармы на 1 за каждую единицу рейтинга, до минимума в 2 Кармы.

**Лимбические** (Limbic): Лимбические нейронные усилители модифицируют части лимбической системы в области теменной, височной и затылочной долей, которые ответственные за связное сенсорное восприятие (от нейронных сенсорных стимулов). Эта система предоставляет модификатор набора кубиков +1 и увеличивает Ментальный предел на свой рейтинг при использовании умений, связанных с Интуицией.

**Неокортикальные** (Neocortical): Неокортикальные нейронные усилители усиливают активность лобных долей, от которых зависят абстрактные мыслительные процессы метачеловека и способности решать проблемы. При использовании умений, связанных с Логикой, этот имплантат предоставляет +[рейтинг] к набору кубиков.

**Запоминающие** (Recall): Этот нановэр модифицирует сенсорную память и способности к запоминанию, усиливая нейронные пути к сохранённым воспоминаниям и не позволяя им раствориться в памяти. Нановэр предоставляет +[рейтинг] к набору кубиков любых проверок памяти (стр. 160, SR5) для вспоминания фактов, событий или другой информации, которую персонаж непосредственно пережил и сосредоточился на запоминании.

## О-КЛЕТКИ

O-Cells

Омега-клетки, или О-клетки, функционируют как усиленные лимфоциты (белые кровяные клетки), интегрированные в аутоиммунную систему организма. О-клетки генно модифицированы и дополнены Т- и В-клетками, которые являются частью адаптивной иммунной системы организма. Эти естественные типы клеток сохраняют запись предыдущих инфекций, чтобы они могли быстрее и сильнее реагировать на антиген (антигены) виновника или патогена в случаях повторного заражения. В отличие от естественных лимфоцитов, которые хранят только воспоминания о предыдущих инфекциях (или прививках), софтнаниты о-клеток оснащены фармакологическими микродозами множества веществ и встроенной библиотекой широкого спектра распространённых патогенов. Нановэр снижает Силу любых вирусных или бактериальных патогенов, которые заражают хозяина на свой рейтинг.

## ОКСИРАШ

Oxyrush

Этот нановэр хранит кислород в крови и выделяет его для поддержания оптимального уровня кислорода в крови, как суперэффективные эритроциты. Персонаж с эоксирашем может задерживать дыхание на полчаса за каждое очко рейтинга. Кроме того, оксираш также прибавляет свой рейтинг к набору кубиков персонажа при проверках Усталости.

## НАНОКИБЕРНЕТИКА

| Нановэр | Рейтинг | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Имитатор голоса | 1-6 | 0,2 | — | 16Н | Рейтинг x 20,00¥ |
| Наноулей | | | | | |
| Хард | 1-6 | Рейтинг x 0,25 | [2] | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 12,00¥ |
| Софт | 1-6 | Рейтинг x 0,2 | — | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 10,00¥ |
| Переменные отпечатки рук | — | 0,2 | — | 12Н | Рейтинг x 21,00¥ |
| Переменный рисунок сетчатки | — | 0,2 | — | 16Н | Рейтинг x 19,00¥ |
| Умная кожа | 1-6 | Рейтинг x 0,5 | — | (Рейтинг x 5)Н | Рейтинг x 5,00¥ |
| Флэшбэк | — | 0,3 | — | 8Л | 6,000¥ |

# НАНОКИБЕРНЕТИКА

Нанокибернетика преодолевает разрыв между нановэром и обычной кибернетикой. Но уникальными и отличающимися от стандартного кибервэра его делают работающие наноколонии, являющиеся неотъемлемой и фактически основной частью имплантата. Нанокибернетика может выполнять и выполняет самые разнообразные функции. Некоторые из них, такие как наноулей, необходимы для поддержания в теле метачеловека свободно плавающих нанитов. Другие используют наниты в качестве сверхчутких датчиков для мониторинга здоровья организма. В отличие от нановэра, вся нанокибернетика являются постоянной и не деградирует, несмотря на использование активных колоний нанитов. Сам имплантат обычно содержит сырье и защищает наниты во время простоя. Однако, сама по себе нанокибернетика является кибервэром (стр. 497, SR5) и подчиняется его базовым правилам. Кроме того, у всей нанокибернентики есть стоимость в Карме, также она бывает разных классов. Некоторая нанокибернетика может быть установлена в киберконечности, в таком случае, затраты Ёмкости даны в описании.

## ИМИТАТОР ГОЛОСА

Voice mimic

Колония нанитов в гортани настраивает голос пользователя в соответствии с сохранёнными паттернами. В качестве шаблонов можно использовать звуковые файлы. Система может быть использована для попытки обойти систему опознавания голоса (стр. 392, SR5) и добавляет свой рейтинг в набор кубиков для проверок Имитации. Как и другая контрбиометрическая нанокибернетика, эта система включает специализированный наноулей, процессор и небольшую колонию нанитов.

**Беспроводной**: Ваш голос может имитировать любой звук, как будто под действием силы Имитация (стр. 331, SR5). Используйте рейтинг имитатора голоса в качестве порога для проверок Проницательности, чтобы заметить, что звук является ложным.

## НАНОУЛЕЙ

Nanohive

Нанокибернетический имплантат, предназначенный для длительной поддержки и координации наночастиц в живом организме. Наноульи не только содержат аппаратное и программное обеспечение, необходимое для обеспечения функций нескольких колоний наноустройств, но и создают защищённую среду для наноустройств, где возможно безопасно провести ремонт, репликацию и пополнение запасов. Во время процедуры имплантации наноулья в уже существующие органы, включая печень, почки и селезенку, вносится множество других незначительных кибернетических модификаций. Они не позволяют организму отфильтровывать наниты, как другие отходы и клеточный "мусор". Наноульи сами заменяют и восстанавливают наниты, которые выделяются или повреждаются организмом, поддерживая популяцию на нормальном уровне и даже восстанавливая после травмы. В сочетании с системами фильтрации и надёжностью современных нанотехнологий это исключает естественные потери нанитов.

Каждый наноулей представляет собой запечатанный яйцевидный имплантат, содержащий основной процессор, контроллеры и нейронные интерфейсы, а имплантируется он вблизи артериальных или лимфатических узлов. В дополнение к экспертной системе (системам), наноулей включает датчики, которые контролируют уровень нанитов в крови, а также резервуары сырья, которые поддерживают оборудование для дополнительных колоний нанитов и несколько тысяч резервных нанитов во вспомогательных капсулах. Когда рейтинг наноустройства, поддерживаемого наноульем, снижается, наноулей восстанавливает его со скоростью 1 пункт в неделю, вплоть до рейтинга наноулья.

Каждый наноулей поддерживает один нановэр с рейтингом, равным его собственному.

**Хард-наноулей**: Способен координировать действия нановэра с помощью коротких ультразвуковых, микроволновых или ультрафиолетовых сигналов, используя сами наниты в качестве реле. Хард-наноульи могут использовать эту связь для перепрограммирования

поддерживаемой ими системы нанитов, в таком случае его рейтинг – это количество различных систем хард-нанитов, в которые он может преобразовывать свои наниты. Хард-наноульи должны пополняться каждые шесть месяцев по цене [500 x рейтинг] ньюйен.

**Софт-наноулей**: Поддерживает софтнановэр, выбранный при имплантации. Софт-наноульи пополняют запасы из содержимого желудка персонажа увеличивая его аппетит, но не слишко заметно.

**Беспроводной**: Рейтинг поддерживаемого нановэра считается на 1 больше, чем должен быть.

## ПЕРЕМЕННЫЙ РИСУНОК СЕТЧАТКИ

Retinal adjusters

Этот наноимплантат перестраивает узоры вен и тканей в сетчатке глаза пользователя, чтобы соответствовать указанному рисунку. Вы можете использовать эту систему для обхода биометрических сканеров (стр. 392 SR5). Как и другая контрбиометрическая нанокибернетика, эта система включает специализированный наноулей, процессор и небольшую колонию нанитов. Этот вэр не совместим с киберглазами или другими системами дублирования сетчатки.

**Беспроводной**: Вы можете использовать систему для записи и имитации паттернов сетчатки глаза, который видите. Внимание: для этого нужно подойти очень близко.

## ПЕРЕМЕННЫЕ ОТПЕЧАТКИ РУК

Dynamic handprints

Изменяет бороздки и линии отпечатков пальцев и ладоней пользователя в соответствии с заданным папиллярным рисунком, получить который можно с помощью различных устройств захвата изображения. Вы можете использовать эту систему для обмана сканеров отпечатков (стр. 392, SR5). Как и другая контрбиометрическая нанокибернетика, эта система включает специализированный наноулей, процессор и небольшую колонию нанитов.

**Беспроводной**: Система может получать новые отпечатки по беспроводной сети. Она также может захватывать и позже имитировать любой отпечаток руки, к которому вы прикасаетесь рукой.

## УМНАЯ КОЖА

Smart skin

Эта процедура пронизывает эпидермис пользователя интеллектуальными полимерами и углеродными трубками, управляемыми имплантированным микропроцессором и поддерживающей колонией нанитов. Неактивированная умная кожа сохраняет текстуру и гибкость нормальной, но будучи активирован материал становится достаточно жёстким, чтобы защитить владельца (хотя всё ещё достаточно гибким в суставах, чтобы не препятствовать движению). Активная умная кожа так же очевидна, как и кожное покрытие, а также даёт [рейтинг] очков брони.

Донастройка умной кожи превращает интеллектуальные материалы в микрошипы. Они наносят 5Ф урона любому, кто хватает или бьёт пользователя голыми руками. Умная кожа несовместима со всеми другими формами кожной брони или оболочки (будь то био- или кибервэр, включая ортоскин), но складывается с обычным бронежилетом.

**Беспроводной**: Умная кожа может формировать и поддерживать жесткие пластины с (Сила +2)О урона или острые лезвия (Сила +2)Ф, которыми можно драться в рукопашной.

## ФЛЭШБЭК

Flashback system

Усовершенствованная версия старого кибервэр-стимулятора памяти, она включает микро-модуль памяти, процессор и специальный наноулей, поддерживающий специализированную колонию нейронных усилителей. Наниты флэшбэка организуются в сеть датчиков и нановолокон, сильно похожую на трод-сеть, на поверхности мозга пользователя. Эти зондовые наниты регистрируют нейронную активность, связанную с формированием памяти, создавая резервные копии паттернов на цифровой носитель. Если носитель страдает от черепно-мозговой травмой или даже простой забывчивости, система может получить доступ к этим нейронным записям и стимулировать ту же самую нейронную активность, вызывая воспоминание.

Персонаж получает качество Фотографическая память (стр. 81, SR5), но только для тех воспоминаний, которые дублированы во флэшбэке. Эти воспоминания настолько яркие, что похожи на просмотр симсенс-записи Система не хранит фактические воспоминания, только карту нейронной активности, поэтому данные бесполезны без мозга конкретного пациента, а на воспоминания могут повлиять лекарства, которые подавляют или вызывают потерю памяти.

**Беспроводной**: Флэшбэк может экспортировать сохранённые воспоминания в формат симсенса и сохранять их в виде соответствующих файлов, а также действовать как симриг (стр. 498, SR5).

**НАНОСНАРЯЖЕНИЕ**

| Наноснаряжение | Тип | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Альтскин (за применение) | Хард | 10 | 1,250¥ |
| Броня | — | +3 | +500¥ |
| Герметик | — | +1 | +250¥ |
| Печатник | — | +4Н | +(Рейтинг x 200¥) |
| Хамелеон | — | +2 | +250¥ |
| Шифтер | — | +2 | +250¥ |
| Гравёр | Хард | 8 | 500¥ |
| Маскирующая нанопаста | | | |
| Малый контейнер | Хард | 12Н | 350¥ |
| Большой контейнер | Хард | 16Н | 700¥ |
| Моноволокно (за метр) | Хард | 14Л | 1,000¥ |
| Наноаптечка | — | 6 | 2,000¥ |
| Расходники наноаптечки | Хард | 4 | 300¥ |
| Наносканер | — | 8 | Как сенсор |
| Наношпион (за применение) | Хард | 14Н | 10,000¥ |
| Умная кислота (за применение) | Софт | 10Л | 4,000¥ |
| Универсальный герметик (за применение) | Хард | 10 | 250¥ |

# НАНОСНАРЯЖЕНИЕ И ОБОРУДОВАНИЕ

Поскольку внутреннее применение нанотехнологий считается слишком рискованным из-за проблем с КФР, многие поспешили объявить время смерти нанотеха. Однако, корпы никогда не отказываются от прибыльной технологии из-за рисков для общества. Вместо этого они переключили внимание на наноснаряжение и оборудование, которое может быть изготовлено из более безопасных и простых нанитов. Как правило, дозированный нанотех доступен в форме гелевой суспензии или аэрозоле, в герметичных контейнерах объёмом один литр.

## АЛЬТСКИН

Altskin

Концепция проста: слой нанитов, покрывающих контуры кожи и тела владельца, который может содержать другие полезные свойства. Альтскин – это весьма полезная форма нехирургической модификации тела, используемая как актерами и завсегдатаями клубов, так и ворами. Практически неотличимый от натуральной кожи, базовый альтскин (оттенки которого могут быть самыми разнообразными) наносится в несколько слоев. На туловище, голову и каждую конечность требуется одно нанесение и десять минут. Затем ещё десять минут альтскин будет доводиться, за это время его нанитные датчики формируют соединение с естественным эпидермисом пользователя. Однократное применение действует двадцать четыре часа, после чего оно начинает отслаиваться, поскольку наниты самоуничтожаются. Адгезивный беспроводной передатчик позволяет пользователю получить доступ к простому командному программному обеспечению альтскина. Это позволяет пользователю управлять альтскином через комлинк или другое подходящее устройство.

Базовый альтскин автоматически отфильтровывает вредные контактные химические вещества. Конечностью в альтскине можно безопасно прикасаться к источнику токсинов контактного вектора. Против площадных угроз, таких как ядовитое облако, рейтингом защиты служит количество применений (стр. 444, SR5). Обратите внимание, что конечность в альтскине не оставляет отпечатков пальцев (но и естественные отпечатки пальцев или ладони пользователя не могут быть использованы для биометрии). Альтскин также можно купить с одной или несколькими встроенными функциями, но они не могут меняться на лету.

**Броня** (Armor): Добавляет жесткие волокна из углеродных нанотрубок, обеспечивая +1 к броне. Она складывается с носимой броней, но не с любой формой аугментированной или естественной брони.

**Хамелеон** (Chameleon): Это обновление, часто приобретаемое вместе с шифтером (см. ниже), позволяет программировать цвет кожи. Цвет может быть естественным или неестественным. Пользователи могут управлять альтскином по беспроводной сети и наносить на кожу различные оттенки, фигуры и даже анимированные изображения. Хамелеон может исказить контур пользователя и помочь ему слиться с окружающей обстановкой, предоставляя модификатор

набора кубиков -2 для проверок Проницательности, чтобы определить замаскированного персонажа, если он мало одет.

**Печатник** (Newprint): Позволяет пользователю перепрограммировать свои отпечатки пальцев или ладони, точно так же, как нанокибернетика переменные отпечатки рук (стр. 156).

**Герметик** (Sealer): Восстанавливает разрывы и проколы альтскина. Поскольку альтскин идеально повторяет контуры тела, он также вполне может послужить в качестве бинта. Герметик добавляет +2 кубика в набор проверок Стабилизации владельца, но но также накладывает штраф -2 на проверки Первой помощи и Медицины пока не удалён.

**Шифтер** (Shifter): Эта модификация не способна серьёзно перестроить форму тела, но может изменить черты лица и текстуру кожи. Завсегдатаи клубов и художники иногда используют её, чтобы придать своему телу чешуйчатую или "гравированную" текстуру, но бегущие считают шифтера полезной формой маскировки. Пользователи могут изменить конфигурацию по беспроводной сети, но альтскину требуется десять минут, чтобы принять запрошенную конфигурацию. Также эта модификация даёт +1 кубик к набору Маскировки и Имитации.

## ГРАВЁР

Etchers

Такой нановэр применяется для временного или постоянного нанесения металлического рисунка на кости или хрящи субъекта. Эти метки могут быть обнаружены детекторами магнитных аномалий и магнитно-резонансными томографами (МРТ). Временные отметины на костях со временем разрушаются, но постоянные могут быть удалены только с операционным путём. После инъекции костный маркер формируется в течение восьми часов. Гравёры используются для идентификации заключённых, маркировки биовэра, передачи информации и других целей.

## МАСКИРУЮЩАЯ НАНОПАСТА

Nanopaste disguise

С разработкой универсальной биостатической нанитной пасты использование дешёвой косметики и маскировки на основе латекса ушло в прошлое. После нанесения паста питается от биоэлектрических токов организма. Её можно запрограммировать на изменение цвета и текстуры или отображение узоров. Паста также может воспроизводить предустановленные конфигурации. Малого контейнера с пастой хватает на лицо и руки пользователя, в то время как большой контейнер покрывает все тело. Конкретное лицо также может быть продублировано, если у вас есть сканированное или трид-изображение — используйте свое или чужое умение Медицина или Умелец, в данном случае умение Маскировка можно использовать по правилам командной работы. Маскирующая нанопаста активна двадцать четыре часа, прежде чем наниты самоуничтожаются.

## МОНОВОЛОКНО

Monowire

Сверхтонкая моноволоконная проволока, изготовленная с использованием нанотрубок, имеет широкий спектр применений, самым известным из которых является защита. Почти невидимое и обладающее высокой прочностью на растяжение, моноволокно может быть натянуто поверх заборов в виде высокотехнологичной колючей проволоки или в виде лабиринта поперек дверных проемов и коридоров. Моноволоконная гаррота (стр. 18, Run & Gun), которую носят в специальном контейнере на запястье, также распространена среди убийц. Чтобы обнаружить натянутое моноволокно требуется пройти проверку Проницательности + Интуиции [Ментальный] (3).

## НАНОАПТЕЧКА

Savior medkit

Первоначально разработанные компанией Сиавасэ Биотех, но теперь выпускаемые несколькими корпами, эти передовые медицинские приборы сочетают в себе новейшие нанотехнологии и передовые экспертные системы. При активации аптечка вводит в объект достаточное количество нанитов, чтобы хватило на пять минут. Затем наноаптечка действует как обычная аптечка с рейтингом 6 и подчиняется всем обычным правилам для аптечек (стр. 495, SR5). Если пациент истекает кровью, наниты действуют как нановэр стабилизаторы (стр. 152) в течение всего времени. Запас нанитов ограничен, и его необходимо пополнять после каждого использования.

**ОБНАРУЖЕНИЕ НАНОТЕХА**

| Тип нановэра | Порог обнаружения |
|---|---|
| Нанокибернетика | |
| Обычная | 1 |
| Альфавэр | 2 |
| Бетавэр | 3 |
| Дельтавэр | 4 |
| Нановэр | |
| Хард | 2 |
| Софт | 3 |
| Репликаторы КФР | 5 |

## НАНОСКАНЕР

Nanoscanner

Обычно, нановэр очень трудно обнаружить. Сканеры кибервэра иногда могут обнаруживать большие концентрации наночастиц, но в большинстве случаев для точной идентификации требуется специальный наносканер, который может проверять кровь, слюну, ткани или другие материалы на наличие нанитов. Хотя из-за дороговизны эти устройства обычно встречаются в медицинских учреждениях и на особо защищаемых объектах, в последнее время стало обычным выдавать эти устройства группам экстренного реагирования, для выявления жертв КФР. Эта функция может быть установлена в любое сенсорное устройство, аналогично другим сенсорные функции (стр. 490, SR5). Дальность действия наносканера составляет один метр. Порог обнаружения наночастиц можно найти в таблице Обнаружение нанотеха. Для каждой системы необходимо провести отдельную проверку.

## НАНОШПИОН

Nanoscanner

Эти наниты обеспечивают скрытую и гибкую возможность наблюдения за незащищёнными объектами. После распыления или нанесения на поверхность (одно применение) слой хард-нанитов создаёт невидимую антенну, распределённый микрофон и составную оптическую линзу. Вся конструкция имеет площадь около тридцати квадратных сантиметров и выглядит просто незначительным обесцвечиванием материала, на который была нанесена. Чтобы раскрыть природу наношпиона требуется пройти проверку Проницательности + Интуиция [Ментальный] (3). Наношпион можно даже наносить на живые существа как макияж, превращая лицо в камеру. Искажения, вызванные площадью поверхности и составным объективом, исправляются программным обеспечением. Однократное применение действует двадцать четыре часа. Наношпионы способны эффективно отслеживать события в радиусе пяти метров. Кроме того, искажение изображения и звука делает перехват невозможным.

## УМНАЯ КИСЛОТА

Smart corrosives

Состоит из роя нанитов, взвешенных в прозрачном химическом растворе. Каждый нанит несет полезную нагрузку в виде коррозионного соединения. При нанесении эти наниты запрограммированы связываться с определённым веществом и расплавлять его. Поскольку наниты активируются только при контакте с целевым веществом, коррозия воздействует только на цель, в то время как все вокруг нее остаётся нетронутым. Умная кислота может быть применена с помощью пистолетов-распылителей, баллончиков, брызговых гранат и множества других методов. Каждый раствор настроен на коррозию только определённого вещества, от кожи, до металла и пластали — коррозия, переносимая нанитами, повлияет только на это вещество. При контакте умная кислота наносит 10Ф(кислотный) урона веществу, на которое они запрограммированы. Чтобы предотвратить дальнейшее повреждение, объект необходимо промыть или крайне тщательно отскоблить.

## УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ГЕРМЕТИК

Universal sealant

Этот нанотех широко используется в космосе и подводных средах обитания, да и в других сферах находит всё большее применение. В нем используются наниты, взвешенные в полимерном геле/пене, которые затвердевают при контакте с воздухом. При развертывании (обычно с помощью ручного распылителя) наниты связывают швы, линии трещин и проколы на молекулярном уровне, заполняя пустоты быстротвердеющим полимером. В результате образуется герметичное уплотнение консистенцией и твёрдостью стали. Одна канистра может покрыть один квадратный метр или множество отверстий меньшего размера. Стандартный герметик способен связывать только неорганические молекулы.

**БОЕВОЙ НАНОТЕХ**

| Кибер-Нанотех | Тип | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Грызуны | Хард | 12Н | Цена (за дозу) |
| Диверсанты | Хард | 12Н | 3,000¥ |

# БОЕВОЙ НАНОТЕХ

Оружейный нанотех подчиняется тем же общим правилам, что и токсины (стр. 444, SR5), и имеет характеристики Вектор, Скорость, Сила и Эффект, с уникальными эффектами, отмеченными в отдельных описаниях. Неоднократные применения подпадают под правила концентрации со страницы 445, SR5. Они могут быть применены с помощью дротиковых ружей, брызговых гранат, аэрозольных распылителей, струйных пистолетов, газовых гранат и так далее, в зависимости от вектора.

Как и нановэр, боевой нанотех доступен в софт и хард вариантах. Софт-нанотех уязвим к химической и радиоактивной стерилизации, а также к нановэру нано-охотники. Прямое воздействие сильного ЭМИ остановит хард-системы, но после адаптации замедлить их могут только, только обширное электрическое повреждение тела или нао-охотники. Защищающее от токсинов снаряжение и аугментации защищают и от боевого нанотеха.

## ГРЫЗУНЫ

Cutters
**Вектор**: Инъекционный
**Скорость**: 1 минута
**Проникновение**: 0
**Сила**: 9
**Эффект**: Физическое повреждение

Изначально разработанные Генетикью, дочерней компанией Ацтехнолоджи, на основе прототипов из арклогии Ренраку, эти смертоносные харднаниты существуют уже более десяти лет. Атаки грызунов короткие и мощные, так как эффективность нанитов быстро падает, но этого времени более чем достаточно, чтобы нанести критический урон цели. После инъекции и распространения по всей кровеносной системе жертвы наниты начинают прогрызаться через клетки крови, кровеносные сосуды и органы, вызывая обширные внутренние кровоизлияния и шок.

## ДИВЕРСАНТЫ

Intruders
**Вектор**: Контактный, Инъекционный, Ингаляционный
**Скорость**: 1 минута
**Проникновение**: -2
**Сила**: 8
**Эффект**: См. описание

Эти харднаниты оснащены простой прошивкой и предназначены для уничтожения устройств и кибервэра. Они нацеливаются на устройство, с которым контактируют; а попав внутрь метачеловека диверсанты захватят первый попавшийся кибервэр (сообразно результату прицельного выстрела или ближайший к точке контакта). После развертывания они проникают в тонкую схему, устанавливают прямое соединение с целевым устройством и выполняя свои функции в соответствии с их типом. В конце каждого боевого хода диверсанты совершают действие Дата-Шип (стр. 258, SR5), действуя как агенты, чей Рейтинг и матричные атрибуты равны их Силе. Сила диверсантов падает на 1 после каждого Дата-Шипа, пока не достигнет 0, тогда наниты распадутся безвредной пылью.

# ПРАВИЛА ГЕНОТЕХА

## ОСНОВЫ ГЕННОЙ ТЕРАПИИ

В *Shadowrun* под термин **генная терапия** подпадают различные методы, используемые для передачи и внедрения генетической информации в клетки и ткани. Обычно это достигается за счёт того, что наниты, специально разработанные ретровирусы и другие инструменты изменяют ДНК пациента на клеточном уровне. Во время проведения процедур пациенты погружаются в питательный резервуар, в то время как протоколы медицинской очистки предотвращают любое загрязнение биологическими агентами или КФР-инфицированными нанитами. Конкретные процедуры многочисленны и разнообразны, но их конечные эффекты, сроки лечения и цены очень похожи. Стоимость генной терапии включает в себя медикаменты, госпитализацию и адаптацию лечения к субъекту.

## ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ ПРИРОДЫ

В отличие от потери Сещности из-за кибер- или биовэра, потеря Сущности из-за геновэра – это не просто вопрос инвазивности. В данном случае она также частично связана с чужеродностью процедур. Маг сказал бы, что это происходит из-за нарушения естественного потока маны, который является неотъемлемой частью всех живых существ. Никакая генетическая терапия не может избежать этого — ни генетические методы лечения, которые возвращают пациентам их прежнее «я», ни изменения фенотипа, которые, как известно, происходят в природе, ни трансгенные методы лечения, которые используют вполне природные гены. Метачеловек – это нечто большее, чем сумма его плоти, крови и костей, так что ни наука, ни магия до сих пор не смогли объяснить или предотвратить вред Сущности от генотеха.

Весь генотех действует постоянно. Он не может быть удалён в последствии, поэтому потеря Сущности также является постоянной, не работает даже ревитализационная терапия (стр. 162). Даже если в случае последующих аугментаций или других событий генотех станет бесполезным, Сущность вернуть не получится — в Сущности не остаётся дыры, которую нужно заполнить. Генотех – это навсегда, так что выбирайте тщательно и радуйтесь хотя бы тому, что ни какой генотех не поместит вас в виш-лист органлеггеров.

# ГЕНЕТИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Изначальное применение генотеха, заключающееся в лечении заболеваний, устранении негативных эффектов старения или иного укрепления здоровья. Оно заключается в восстановлении и усилении природной генетической базы организма.

## ГЕННАЯ ТЕРАПИЯ

Therapeutic genetics

Наименее сложные, самые проверенные и наиболее понятные генетические изменения, которые может получить метачеловек. Они уникальны тем, что не повреждают Сущность. Многие исправляют унаследованные недостатки и расстройства. Ирония заключается в том, что у большей части тех, кому такие корректировки нужны, нет на них денег. Ниже приведен список из нескольких примеров, хотя он ни в коем случае не является исчерпывающим.

**Профилактическое лечение рака** (Cancer Prevention Treatment): Было обнаружено, что при наличии определённых генов риск развития большинства видов рака значительно повышается. Рутинный скрининг обнаруживает эти гены, а лечение быстро и легко (хотя и не дёшево) устраняет проблему до того, как рак разовьётся. Как только рак развился, эти методы лечения, к сожалению, больше не эффективны.

**Дальтонизм** (Color Blindness): В результате генетического дефекта колбочек сетчатки, реагирующих на свет и передающих информацию зрительному нерву, дальтонизм присутствует у значительной части населения, в первую очередь у мужчин. Корректировка генов, кодирующих фотопигменты, является сравнительно простым изменением, которое исправляет эту проблему.

**Корректирующая генная терапия** (Corrective Gene Therapy): Доступно для многих наиболее распространёных генетических нарушений, обнаруженных в человеческих популяциях. Такие расстройства обычно обнаруживаются во время неонатального генного скрининга и немедленно лечатся. Генный скрининг и лечение являются стандартом для всех корпоративных политик в области здравоохранения. Наиболее часто проводятся коррекции при муковисцидозе, болезни Хантингтона, синдроме Дауна, мышечной дистрофии, серповидноклеточной анемии, целиакии и пищевой непереносимости.

## ОМОЛОЖЕНИЕ

Каждая процедура омоложения требует одного базового сеанса терапии, за которым обычно следует несколько сеансов технического обслуживания каждые шесть месяцев в течение следующих трёх лет, для полной эффективности. В зависимости от вида омоложения, процедура может восстановить физическую молодость и бодрость или увеличить продолжительность жизни без восстановления физического здоровья. Независимо от типа процедуры омоложение может быть проведено только ограниченное количество раз, после чего кумулятивная потеря Сущности возьмёт своё.

Как и весь генотех, процедуры омоложения являются постоянными, но даже они не могут полностью отменить всё воздействие времени. Химия мозга, например, должна оставаться почти неизменной, иначе пациент рискует потерять память и приобретённые двигательные навыки. Такие состояния, как болезнь Альцгеймера

## ГЕНЕТИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Восстановление клеток | 1 неделя | — | 10 | 65,000¥ |
| Генная терапия (любая) | 1 месяц | 0,2 | 10 | 90,000¥ |
| Леонизация | 3 месяца | 1,0 | 15 | 2,000,000¥ |
| Полное исцеление | 1 неделя | — | 10 | 35,000¥ |
| Продление жизни | 2 месяца | 0,5 | 12 | 300,000¥ |
| Ревитализация | 1 месяц* | — | 14 | 110,000¥ |
| Физическое обновление | 2 месяца | 0,5 | 13 | 250,000¥ |

*см. описание

или Паркинсона, которые зависят от связей между нейронами, а не от самих нейронов, не могут быть исправлены омоложением.

**Леонизация** (Leynization): Леонизация оказывает значительное влияние на целостное здоровье, поскольку она пытается обратить вспять естественные процессы старения и смерти. Терапия сбрасывает генетический механизм, который контролирует старение, де факто перезагружая клеточный возраст до юношеского расцвета. После лечения пациент восстанавливается до физического возраста примерно за двадцать один год.

**Продление жизни** (Lifespan Extension): В отличие от других методов лечения, этот не требует повторных сеансов. Одного сеанса терапии достаточно, чтобы увеличить продолжительность жизни на десять лет за счёт замедления процесса старения и устранения некоторых известных эффектов старения. Каждый последующий сеанс имеет вдвое меньший эффект, чем предыдущий: второй продлевает жизнь на пять лет, третий на тридцать месяцев и так далее.

**Физическое обновление** (Physical Vigor): В то время как леонизация откатывает физический возраст, эта процедура имеет дело с побочными эффектами старения, часто называемыми “чувственным возрастом”, без изменения процесса старения. Процедура улучшает качество жизни и приводит к тому, что пожилые пациенты получают энергию и выносливость подростка.

**Полное исцеление** (Augmented Healing): Комплексная терапия, которая восстанавливает организм до наилучшего состояния, возможного согласно генетическому шаблону. Счётчики состояния пациента избавляются от всех повреждений независимо от источника, но это всего лишь побочный эффект. Реальная польз – это полное восстановление повреждённых органов, раздробленных костей, отрубленных конечностей и сожжённых нервов. Процедура не восстанавливает повреждённую кибернетику или нановэр – на самом деле, при наличии таких систем лечение обходится на 25% дороже, из-за необходимости использовать нанотех, защищающий от отторжения телом инородных частей. Полное исцеление также может быть использовано для ремонта биовэра, что также удорожает процедуру на 25%.

**Восстановление клеток** (Cellular Repair): Специализированное регенеративное лечение, восстанавливающее необратимые повреждения клеток, вызванные нейротоксинами, радиацией, магией и другими экстремальными источниками. Каждое лечение может восстановить одну единицу любого атрибута, потерянного из-за болезни или тяжёлой физической травмы, одно очко Сущности, потерянной из-за воздействия сил Высасывание Энергии (стр. 197, Street Grimoire) или Высасывание Сущности (стр. 429, SR5), или ослабить качество Порченый (стр. 211, Run & Gun) на один уровень. Если нужно исцелить несколько очков, необходимо пройти лечение несколько раз. Это не исправит наследственные проблемы или недостатки, неотъемлемые от природного генетического шаблона субъекта.

**Ревитализация** (Revitalization): Восстанавливает потерю Сущности, вызванную инвазивной имплантацией. Юнивёрсал Омнитех успешно сохранила детали процедуры в секрете, генетики предполагают, что эффект достигается своего рода “генетическим фэн-шуем”. Врачи и маг работают совместно, чтобы перестроить ауру пациента, одновременно генетически реконструируя ДНК, чтобы восстановить повреждение ауры и баланс систем организма, восстанавливая Сущность. Ревитализация регенерирует Сущность со скоростью 0,1 очка Сущности за процедуру. Лечение может восстановить Сущность, утраченную из-за удалённых имплантатов и зависимости. Процедура не может восстановить Сущность, потерянную из-за имеющихся имплантатов или лечения, а также она не может восстановить Сущность, утраченную из-за генной терапии. Потерянные очки атрибутов Магия и Резонанс никогда не возвращаются, также остаётся уменьшение максимального значения Магии/Резонанса. Лечение занимает один месяц, но пациентам нужно провести в клинике всего семь дней, а затем ждать до конца месяца, пока оно начнётся.

**КОРРЕКТИРОВКА ФЕНОТИПА**

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Генетическая оптимизация | 2 месяца | 0,3 | 10 | 47,000¥ |
| Геновайп | 2 месяца | 0,2 | 16Н | 57,000¥ |
| Косметические изменения | 1 месяц | 0,1 | 8 | 35,000¥ |
| Маска | 3 недели | 0,1 | 10Н | 40,000¥ |
| Метавнешность | 1 месяц | 0,1 | 8 | 38,000¥ |
| Перетасовка | 1 месяц | 0,2 | 12Н | 20,000¥ |
| Репринт | 1 месяц | 0,1 | 12Н | 30,000¥ |
| Удаление отпечатков пальцев | 2 недели | 0,1 | 10Н | 18,000¥ |

# КОРРЕКТИРОВКА ФЕНОТИПА

Все изменения фенотипа требуют той же базы лечения, что и генная терапия, и включают все геномные изменения, которые включают добавление или модификацию только естественных, метачеловеческих генов.

## МАСКИРОВКА ДНК

Сделать себя неидентифицируемым для генных сканеров или подделать информацию о банке данных или реестре ГРЕХов, чтобы избежать идентификации, в высшей степени незаконно, но в высшей степени полезно. Излишне говорить, что маскировка ДНК пользуется большим спросом в тайных клиниках, обслуживающих преступный мир, тени, шпионские организации и спецподразделения.

**Геновайп** (Genewipe): Основная генотерапевтическая процедура, вводящая метку в нейротрансмиттеры организма, которая вызывает ускоренную гибель клеток всякий раз, когда они перестают получать регулярные нейрохимические сигналы от организма, вызывая более быстрое разложение эпителиальных клеток и волос, когда они удаляются из организма. Как следствие, биологические следы, оставленные персонажами, безвозвратно деградируют через пять минут, что делает их бесполезными для генетического профилирования и проведения ритуалов.

**Маска** (Masque): Изменяет части неиспользуемой генной последовательности персонажа, так что сканер ДНК не будет производить положительную идентификацию при поиске в базах данных. В то время как большинство сканеров ДНК сообщают о не найденном результате, сканеры с рейтингом устройства 6 или более распознают отсутствие определённых маркерных элементов и сообщают, что требуется дальнейшая идентификация другими методами.

**Репринт** (Reprint): Устанавливает новый генетический профиль, изменяющий обычно проверяемые полиморфизмы в геноме, чтобы создать новый и уникальный генетический отпечаток. Генными сканерами распознаётся только новый профиль. Даже если будет выполнено полное секвенирование генома, нет никакого способа однозначно идентифицировать человека генетически.

**Перетасовка** (Shuffle): Сокрытие количества и типов генетических модификаций, которыми обладает субъект путём тщательной реорганизации генных структур. Процедура требует тщательного анализа генома пациента, чтобы определить наилучшие места для сокрытия изменений. Не является надёжной. Процедура повышает порог идентификации генетических модификаций с помощью генетической дактилоскопии на 1.

## ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ОПТИМИЗАЦИЯ

Genetic optimization

Навсегда увеличивает физический и умственный потенциал за счёт настройки генов, ответственных за развитие данного признака. Каждый раз, когда вы проходите генетическую оптимизацию, вы повышаете свой природный максимум одного Физического или Ментального атрибута на один пункт. Данная процедура может увеличить максимум каждого атрибута только один раз. Подобно качеству Исключительный атрибут (стр. 78, SR5), эта процедура не повышает сам атрибут, вам всё равно придется потратить Карму, чтобы поднять атрибут по обычным правилам ( см. Развитие персонажа, стр. 109, SR5). Эта процедура полностью совместима с Исключительным атрибутом.

## ИЗМЕНЕНИЯ ФЕНОТИПА

Генотех позволяет осуществить практически любые изменения в организме, лишь бы они находились в пределах метачеловеческих норм. Эта процедура может удлинить конечности, изменить тон или цвет кожи, добавить рога, изменить волосы или общее телосложение и так далее. Пределы оставлены на усмотрение мастера игры, но хорошим руководством является запрет явно нечеловеческих изменений, таких как дополнительные конечности, неметачеловеческие органы чувств, неметачеловеческие черты или что-либо более причудливое. Конкретные изменения

### ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ФЕНОТИПИЧЕСКАЯ ВАРИАЦИЯ

**Чрезвычайно небольшое число индивидуумов естественным образом экспрессируют, рождаясь с такими мутациями, будто прошли корректировку фенотипа, причем некоторые фенотипы встречаются один на миллиард. Одна корректировка фенотипа может (с одобрения мастера игры) быть взята как Положительное качество во время создания персонажа, её цена в Карме равна стоимости корректировки, делённой на 2000 (округляется вверх) + 3. Будучи естественной мутацией, это качество не влияет на вашу Сущность.**

могут быть несовместимы с заменой органов, такими как киберконечности, киберглаза, кожный биовэр или косметические модификации. Следующие изменения являются распространёнными.

**Косметические изменения** (Cosmetic Alteration): Различные генетические модификации, которые направлены на украшение (хотя "красота" результата сильно зависит от точки зрения). Это может быть дистрихиаз (второй ряд ресниц у заднего ребра края века), удаление или добавление эпикантальной складки, уменьшение морщин, изменение цвета глаз (включая разные изменения в разных частях одной и той же радужки), цвета и текстуры волос, устранение облысения, цвета кожи, формы рогов для троллей, форма бивней для орков и троллей, и так далее. Конкретика процедуры ограничена только воображением и фенотипом метачеловека.

**Удаление отпечатков пальцев** (Print Removal): Отпечатки пальцев или ладоней могут быть полностью удалены путем вмешательства в естественный процесс, который приводит к развитию кожных гребней. В результате владелец получает лишенные рисунка пальцы рук, ног, ладоней и ступней. Сканеры сообщат, что объект должен быть идентифицирован иными способами.

**Метавнешность** (Metaposeur): Изменяет пациента для внешней схожести с представителями определённого метатипа (или метаварианта), не предоставляя никаких врождённых преимуществ или недостатков. Например, процедура позволяет человеку-эльфолюбу выглядеть как эльф, хотя он не получает ни сумеречного зрения, ни долголетия.

## ЭКЗОТИЧЕСКАЯ МЕТАГЕНЕТИКА

Учёные и исследователи десятилетиями выявляли и собирали образцы генов, которые представляют собой чрезвычайно редкие мутации, дающие признаки, которые значительно отличаются от стандартных метачеловеческих, но всё ещё находятся в пределах нормальной генетической экспрессии метачеловечества. Некоторые из этих экзотических генов оказались достаточно полезными, чтобы создать на их основе коммерческие продукты.

### БОЛЬШИЕ ЛЁГКИЕ

Lung expansion

Данная аугментация повышает эластичность альвеол и укрепляет диафрагму, расширяя приливный объём лёгких и улучшая кислородный обмен. Это позволяет дольше задерживать дыхание и повышает выносливость. Вы можете задержать дыхание на девяносто секунд (30 боевых ходов), прежде чем делать какие-либо проверки, вместо обычных шестидесяти секунд (20 боевых ходов) (стр. 143, SR5). Вы также получаете модификатор набора кубиков +1 ко всем проверкам на Усталость (стр. 182, SR5), связанным с длительной напряженной деятельностью. Если у вас также есть внутренний кислородный резервуар (стр. 501, SR5), вы можете пополнить его заряд через три часа нормального дыхания вместо шести.

### ГИПЕРТИМЕЗИЯ

Hyperthymesia

Эта генетическая мутация вызывает увеличение височной доли и хвостатого ядра в головном мозге. Это позволяет вам иметь полноправную совершенную память. Вы можете вспомнить произошедшие события в абсолютно неизменном виде, будто они повторяются снова и снова. Вы можете вспомнить точную дату и день недели вашего двенадцатого дня рождения и вспомнить, какой вкус был у праздничного торта. Недостаток логичен: вы не можете забыть плохие вещи, которые испытали. Этот генотех даёт вам +2 к связанным с памятью проверкам, позволяет игнорировать глюк при проверках Памяти и превращает критические глюки проверок Памяти в обычные. Поскольку вы также прекрасно помните негативные переживания, порог проверок Самообладания, которые связаны с реакцией на плохие воспоминания (от событий во время игры, или от таких качеств, как Флешбэки или Фобия), увеличивается на 1.

## ЭКЗОТИЧЕСКАЯ МЕТАГЕНЕТИКА

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Большие лёгкие | 2 недели | 0,1 | 6 | 16,500¥ |
| Гипертимезия | 2 недели | 0,1 | 10 | 15,000¥ |
| Избирательный слух | 2 недели | 0,1 | 6 | 17,000¥ |
| Ингибитор миостатина | 2 недели | 0,3 | 10 | 30,500¥ |
| Нарко | 2 недели | 0,2 | 12H | 16,420¥ |
| Повышенная миелинизация | 2 недели | 0,1 | 8 | 12,000¥ |
| Утолщённая слизистая оболочка пищеварительного тракта | 2 недели | 0,1 | 6 | 8,000¥ |
| Эластичный желудок | 2 недели | 0,1 | 6 | 10,000¥ |

### ИЗБИРАТЕЛЬНЫЙ СЛУХ

Selective hearing

Этот ген улучшает способность вашего мозга отфильтровывать шум и фокусироваться на конкретном источнике звука. Считайте эту аугментацию избирательным звуковым фильтром (стр. 489, SR5) рейтинга 1.

### ИНГИБИТОР МИОСТАТИНА

Myostatin inhibitor

Этот ген значительно увеличивает способность организма наращивать мышцы и уменьшает накопленный жир за счёт снижения эффективности метаболизма. Ингибиторы миостатина чрезвычайно популярны среди моделей и актеров. Люди с этим геном выглядят впечатляюще мускулистыми и стройными практически без усилий. Он запрещён в большинстве видов спорта, заметным исключением является городская борьба (само собой). Однако, в видах спорта, требующих длительной выносливости, ингибитор миостатина популярен, потому что спортсмены могут споткнуться из-за нехватки энергии. Он увеличивает Силу на 1 и уменьшает затраты Кармы на увеличение Силы на 2. Одновременно, вы более восприимчивы к голоду, получая урон от Усталости каждые двенадцать часов вместо двадцати четырёх, причём этот урон увеличивается каждые три дня, а не шесть (стр. 182, SR5).

### НАРКО

Narco

Набор из нескольких незначительных генетических модификаций, направленных на изменение способа обработки организмом наркотиков. Эти гены были обнаружены в результате изучения металюдей, переживших годы тяжёлого злоупотребления психоактивными веществами. В то время как вы с большей вероятностью становитесь зависимыми от наркотиков, вы испытываете более сильные эффекты от них и ослабляете эффект их ломки. Любой препарат, который увеличивает атрибут, увеличивает его на +1. Любой препарат, который наносит урон, при окончании эффекта, наносит на -2 очка урона меньше, а любые негативные эффекты, действующие при окончании эффекта препарата, действуют вдвое меньше. При проверках на Зависимость получите штраф -2 к набору кубиков, когда вы не зависимы от этого наркотика, и бонус +2 к набору кубиков, когда вы зависимы от него.

### ПОВЫШЕННАЯ МИЕЛИНИЗАЦИЯ

Increased myelination

Улучшает электрическую изоляцию вашей нервной системы за счёт увеличения толщины миелиновой оболочки, окружающей центральную нервную систему. Аугментация даёт бонус +1 к набору кубиков при сопротивлении электрическим атакам и 1 очко естественной фильтрации биоотдачи.

### УТОЛЩЁННАЯ СЛИЗИСТАЯ ОБОЛОЧКА ПИЩЕВАРИТЕЛЬНОГО ТРАКТА

Thickened digestive tract lining

Знали ли вы, что некоторые дети могут съесть горсть грязи или немного испорченную или экзотическую пищу? Для этого есть ген. Данная аугментация снижает стоимость вашего уровня жизни на десять процентов и предоставляет бонус +1 к набору кубиков проверок на устойчивость к токсинам.

### ЭЛАСТИЧНЫЙ ЖЕЛУДОК

Elastic stomach

Ваш желудок расположен ниже обычного и может сильно растягиваться, позволяя вам потреблять огромное количество пищи за один присест. Вы можете съесть тридцать хот-догов за полчаса и всё равно попросить десерт. Вы можете наесться и напиться на несколько дней вперёд за один присест, хотя это уменьшает ваш Физический предел на 1 на два часа за каждый день, на который вы наелись.

**ТРАНСГЕНИКА**

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Адапсин | 1 месяц | 0,2 | 16 | 30,000¥ |
| Вазокон | 2 недели | 0,1 | 6 | 15,000¥ |
| Гипер-глюкагон | 2 недели | 0,1 | 6 | 8,000¥ |
| Дарадреналин | 2 недели | 0,1 | 6 | 61,000¥ |
| Двойной эластин | 2 недели | 0,2 | 12 | 18,000¥ |
| Квалиа | 1 месяц | 0,4 | 14 | 65,000¥ |
| Магнисенс | 1 месяц | 0,1 | 8 | 7,000¥ |
| Нео-ЭПО | 2 недели | 0,2 | 6 | 38,000¥ |
| ПСиГиП | 1 месяц | 0,1 | 14 | 62,000¥ |
| Реакт | 1 месяц | 0,4 | 10 | 73,000¥ |
| Синаптический ускоритель | 1 месяц | 0,4 | 8 | 78,000¥ |
| Синхронизиция | 1 месяц | 0,1 | 8 | 14,000¥ |
| Скелетная пневматичность | 1 месяц | 0,1 | 5 | 9,000¥ |
| Солус | 2 недели | 0,1 | 8 | 8,000¥ |
| Тетрахромность | 2 недели | 0,1 | 10 | 8,000¥ |

# ТРАНСГЕНИКА

Трансгеника включает в себя все методы лечения, с помощью которых в геном реципиента встраиваются неметачеловеческие гены и черты.

## АДАПСИН

Adapsin

Совокупное название двух белков, которые могут уменьшить воздействие небиологических имплантатов на организм. Истинный адапсин – это иммунопротеин, который ограничивает биострес при имплантации кибернетики путём подавления воспалительной реакции. Второй белок производит секретируемый полисахарид, который покрывает имплантат биоплёнкой, заставляя организм верить, что это нормальный орган, тем самым в долгосрочной перспективе ограничивая отторжение и иммунный ответ. Адапсин снижает стоимость в Сущности кибервэра (но не биовэра) на 10% (округление вверх), но только в том случае, если на момент имплантации адапсин уже был внедрён в организм. Эффект этой аугментации складывается со “скидкой” от альфа -, бета- или дельта-класса.

## ВАЗОКОН

Vasocon

Кровоток в организме регулирует ангиотензия. Она вызывает сокращение капиллярных слоев и стимулирует задержку воды. Усиленный вазокон обладает большим сосудосуживающим эффектом, что полезно при массивной кровопотере. Когда персонаж с этой аугментацией получает урон, который переполняет счётчик его Физического состояния больше, чем на рейтинг Тела, дополнительный урон из-за потери крови и шока накапливается с уменьшенной скоростью: 1 клетка за [Тело x 2] минут. Однако, у персонажей с вазоконом развиваются проблемы с гидратацией, в результате в жарком климате они получают Усталость вдвое быстрее.

## ГИПЕР-ГЛЮКАГОН

Hyper-glucagon

Глюгакон является жизненно важным посредником в метаболизме запасов энергии Гипер-глюкагон ускоряет превращение гликогена в глюкозу, обеспечивая постоянный приток энергии и выдавая больше энергии за счёт большего потребления белка. Вы удваиваете все интервалы, когда имеете дело с последствиями Усталости (стр. 182, SR5), но вам требуется больше калорий для поддержания здорового уровня энергии (увеличьте расходы на уровень жизни на 10%).

## ДАРАДРЕНАЛИН

Dareadrenaline

Эта аугментация создаёт модифицированную версию гормона адреналина “сражайся или беги” и его естественного рецептора. Он вызывает большую умственную бдительность, чем нормальный гормон, предоставляя бонус +1 к набору кубиков всех проверок Силы воли (включая устойчивость к заклинаниям, Истощению и Затуханию). Вы также становитесь адреналиновым наркоманом и приобретаете Отрицательное качество Плохой самоконтроль (Адреналиновый наркоман) (стр. 198, Run Faster) без получения Кармы, если у вас уже есть это качество, увеличьте порог проверки на Самообладание за это качество до 3, вместо 2.

## ДВОЙНОЙ ЭЛАСТИН

Double elastin

Комплекс белков коллагена и эластина обычно образует матрицу, удерживающую органы и ткани вместе. Аугментация белка эластина увеличивает гибкость этого каркаса, позволяя тканям тела сильнее сгибаться, не ломаясь. Каждый раз, когда вы будете получать 2 или более клеток счётчику Оглушёного состояния, уменьшите урон на 1. Уменьшение урона не распространяется на Оглушение, полученное в результате Истощения, Затухания или биоотдачи. Вы также страдаете от незначительного ухудшения кровотока и получаете штраф -1 к набору кубиков всех проверок на Усталость (стр. 182, SR5).

## КВАЛИА

Qualia

Полученный от рептилий гормон стимулирует нервную активность в заднем мозге и сенсорных долях, в конечном счете влияя на интуитивное подсознательное восприятие сенсорной информации. Считается, что квалиа – это форма органического хранения необработанных эмпирических данных, связанных с предшествующими сенсорными стимулами, которые могут усилить способность субъекта воспринимать и реагировать на информацию из окружающей среды (даже на подсознательном уровне). Персонажи с этой аугментацией получают бонус +1 к проверка всех умений, связанных с Интуицией.

## МАГНИСЕНС

Magnesense

Редуктаза трёхвалентного железа – это белок, который производит биологическое скопление железа, называемое магнетитом. У мигрирующих животных скопление магнетита связано с их способностью знать, когда и как мигрировать. Избирательная экспрессия этого белка во внутреннем ухе позволяет персонажу ощущать присутствие, направление и интенсивность магнитных полей, которые генерируются электроникой, источниками питания или детекторами магнитных аномалий, как низкий гудящий звук. Эта аугментация также даёт безошибочную способность находить магнитный север. Вы можете сделать проверку Проницательности + Интуиция, чтобы обнаружить эти эманации в радиусе 10 метров, а большие источники магнитных полей, такие как электростанции, на расстоянии пяти километров, также вы получите бонус +1 к набору кубиков проверок Навигации.

## НЕО-ЭПО

Neo-EPO

Эйтропоэтин (ЭПО) – это гормон, стимулирующий выработку красных кровяных телец (эритроцитов), уже более века используемый в качестве добавки для повышения результатов в профессиональном спорте. Нео-ЭПО увеличивает задержку кислорода и спортивную выносливость, обеспечивая постоянную подачу кислорода. Он также участвует в заживлении

ран. Персонажи с этой аугментацией получают модификатор +1 наборов кубиков всех проверок умений из группы Атлетика, проверок на исцеление и Усталость, а также увеличивают Физический предел на 1.

## ПСИГИП

PUSHED

Модификация белка постсинаптической гиперплотности увеличивает размер нейрональных пучков во всей центральной нервной системе. Статистически доказано, что это приводит к увеличению IQ испытуемых. Персонажи получают бонус +1 к проверкам всех умений, связанных с Логикой.

## РЕАКТ

Reakt

Трансгенный нейрогормон, высвобождаемый гипофизом во время стресса и усиливающий восприятие до такой степени, что движения воспринимаются как замедленные, это облегчает реагирование на ситуации или внезапные опасности. Персонажи с реактом получают бонус +2 кубика ко всем проверкам защиты в дальнем и ближнем бою (в том числе, уклонение от косвенных боевых заклинаний). Этот эффект является кумулятивным с аугментациями, которые усиливают Реакцию.

## СИНАПТИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

Synaptic acceleration

Этот генотех повышает эффективность деполяризации и реполяризации натриево-калиевых каналов нервной системы, тем самым увеличивая скорость реакции. Персонаж получает +1 к рейтингу Инициативы, +1 кубик Инициативы и модификатор +1 ко всем проверкам защиты в дальнем и ближнем бою. Если персонаж получает аугментацию, которая увеличивает его Инициативу или предоставляет какие-либо кубики Инициативы, синаптический ускоритель не имеет никакого эффекта, но персонаж не восстанавливает Сущность, потерянную во время процедуры.

## СИНХРОНИЗИЦИЯ

Synch

Ноотропный белок, который влияет на когнитивные способности в клетках мозга зрительной коры. Аугментация повышает интуитивное понимание и способность к распознаванию образов. Персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам Проницательности. Кроме того, реципиенты, привыкшие к боевым ситуациям, развивают боевую осведомленность, основанную на движениях, что позволяет им быстрее реагировать и адаптироваться к стилю боя противника. В бою персонаж получает бонус +1 к наборам кубиков боевых проверок против каждого противника после первой атаки противника. Эта аугментация несовместима с диномитаном[1].

1 dynomitan. Что это такое, я не нашёл.

## СКЕЛЕТНАЯ ПНЕВМАТИЧНОСТЬ

Skeletal pneumaticity

Полученная из генов птиц аугментация вызывает образование полых костей, которые почти так же прочны как обычный скелет метачеловека, но намного легче. Скелетная пневматичность чрезвычайно популярна среди танцоров и гимнастов, хотя они должны избегать сильных падений. Вы получаете +2 к проверкам Гимнастики и примерно на 10% легче обычного метачеловека вашего роста, но также вы получаете -1 к проверкам на сопротивление урону. Если персонаж получает аугментацию костей, скелетная пневматичность не оказывает никакого эффекта, но персонаж не восстанавливает сущность, потерянную во время процедуры.

## СОЛУС

Solus

Эта модификация, разработанная на основе исследований на жертвах ВРНГЭ, у которых развились способности к фотометаболизму, вызывает развитие в эпидермисе растительных хлоропластов. Эти структуры пополняют энергетические запасы носителя посредством фотосинтеза. Попутно кожа субъекта пополняется меланином, чтобы скрыть зеленоватый оттенок, который производят хлоропласты. Эта аугментация стала очень популярной среди эко-фанатиков и космических путешественников. Даже когда вся кожа персонажа подвергается воздействию солнечного света, этот процесс создает достаточно питания только для того, чтобы получатель мог дополнить свой рацион, а не заменить его. Персонажи с солусом снижают свои расходы на уровень жизни на 10%. Однако, поскольку при солнечном свете общее физическое самочувствие и энергия персонажа повышаются, он чувствует себя некомфортно ночью или в тени, получая штраф -1 к набору кубиков любой Социальной проверки. Если персонаж получает аугментацию кожи, солус не оказывает никакого эффекта, но персонаж не восстанавливает Сущность, потерянную во время процедуры.

## ТЕТРАХРОМНОСТЬ

Tetrachromatic vision

Обычное метачеловеческое зрение основана на глазах, имеющих три типа колбочек. У людей с дальтонизмом есть только два, зато генотех для исправления этого является одним из самых распространённых. У людей с тетрахроматическим зрением есть четвертый тип колбочек, который позволяет им несколько лучше видеть в ультрафиолетовом спектре, даёт гораздо большую остроту при различении оттенков и немного увеличивает способность видеть в тусклом свете. Тетрахромность позволяет считать Сумерки за яркий свет (стр. 185, SR5) и предоставляет бонус +3 к набору кубиков всех проверок визуальной Проницательности.

**МИКРОАДАПТАЦИИ К ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ**

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Адаптация к жаре | 3 месяца | 0,5 | 5 | 8,000¥ |
| Адаптация к низкой гравитации | 3 месяца | 0,5 | 4 | 30,000¥ |
| Адаптация к низкому уровню кислорода | 3 месяца | 0,5 | 4 | 8,000¥ |
| Адаптация к холоду | 3 месяца | 0,5 | 5 | 8,000¥ |
| Устойчивость к аллергенам | 2 недели | 0,1 | 6 | 20,000¥ |
| Устойчивость к загрязнениям | 3 месяца | 0,5 | 5 | 15,000¥ |
| Устойчивость к заморозке | 3 месяца | 0,5 | 18 | 50,000¥ |
| Устойчивость к радиации | 3 месяца | 0,5 | 6 | 15,000¥ |

# МИКРОАДАПТАЦИИ К ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ

Адаптация организма к нестандартным условиям обычно требует обширных трансгенных изменений метаболических путей и поэтому считается серьёзным генетическим изменением. Эти процедуры требуют нескольких месяцев, за которые склеиваются новые белки и балансируются изменения всего организма.

Поскольку изменения носят всеобъемлющий характер, у вас может быть только одна микроадаптация к окружающей среде. Если вы получаете вторую микроадаптацию, её эффекты заменяют первую, но потраченная Сущность не восстанавливается. Эти адаптации подчиняются правилам урона от Усталости (стр. 182, *ОКП SR5* и стр. 187, *Run & Gun*).

## АДАПТАЦИЯ К ЖАРЕ

Heat adaptation

Теплостойкость достигается за счёт удержания большего объёма воды, чтобы избежать обезвоживания, ускорения кровотока, для увеличения диффузии тепла, и использования термостойких белков, которые не разрушаются при высоких температурах. Слои кожи трансгенно усилены для защиты от ожогов. Эта аугментация даёт персонажу модификатор +2 к набору кубиков сопротивления любому первичному и вторичному урону от тепла или огня, покрывая кожу влажной плёнкой. Персонаж также получает модификатор +2 набора кубиков для проверок Выживания и Усталости в жаркой среде. Эта процедура несовместима с теми же имплантатами, что и адаптация к холоду, а также самой аугментацией адаптация к холоду.

## АДАПТАЦИЯ К НИЗКОЙ ГРАВИТАЦИИ

Microgravity adaptation

Побочные эффекты долгого пребывания в космосе и возвращения к нормальной земной гравитации уменьшаются за счёт изменения плотности костей и мышц, плотности жидкостей, настойки рецепторов давления и отолитовых органов в среднем ухе. Персонажи с этой аугментацией не подвергаются какой-либо форме космической болезни во время взлёта или посадки. Любые отрицательные модификаторы набора кубиков, применяемые для работы в условиях низкой гравитации, убираются. Персонаж не нуждается в каком-либо медицинском лечении при возвращении на Землю. Персонаж получает аугментацию костей, данная аугментация утрачивает эффект, но персонаж не восстанавливает потраченную на процедуру Сущность.

## АДАПТАЦИЯ К НИЗКОМУ УРОВНЮ КИСЛОРОДА

Low oxygen adaptation

Заменяет несколько метаболических путей анаэробными эквивалентами, подсмотренными у бактерий. Кроме того, адаптированный субъект обычно снабжается улучшенными версиями гемоглобина и миоглобина. Они позволяют субъекту выживать в среде с низким содержанием кислорода в течение длительного периода времени. Персонаж может задержать дыхание на [Тело x 5] минут перед первой проверкой на Усталость. Персонажи с этой аугментацией требуют специальной диеты, так что цена их уровня жизни возрастает на 10%.

## АДАПТАЦИЯ К ХОЛОДУ

Cold adaptation

Изменяет метаболические процессы пациента, чтобы максимизировать удержание телом тепла. От воздействия экстремальных холодов организм защищают трансгенные реструктурированные и изолированные жировые и кожные ткани, адаптация интерстициальных и клеточных жидкостей к более низким температурам, а также белковые механизмы холодового шока. Персонажи, прошедшие такое лечение, получают модификатор +2 к набору кубиков сопротивления первичному и вторичному повреждению, связанному с холодом или льдом, а также +2 для проверок Выживания или Усталости в холодной среде.

## ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СХОДНЫЕ АГЕНТЫ

**Спросите любого медицинского работника о реакции биологических процессов на иммунные ответы или фармацевтические препараты, и первое, что он скажет: "Всё зависит от того, как пациент реагирует на иммунные ответы или фармацевтические препараты...." Бывает, что нестабильная биология явно вам улыбается. На усмотрение мастера игры любой искусственный иммунитет может частично распространяться на родственные или аналогичные патогены или токсины. Например, иммунитет к ВИТАС-3 может обеспечить частичный иммунитет к ВИТАС-2, или кто-то, невосприимчивый к джазу (наркотик, а не музыка), может иметь устойчивость к краму (наркотик, а не хлеб[1]). В этом случае уменьшите Силу соответствующего агента вдвое (округление вверх).**

1 Сорт хлеба, выпекаемый гномами из Властелина колец.

| Иммунизация | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| За агент | 2 недели | 0,1 | 6 | 20,000¥ |

### УСТОЙЧИВОСТЬ К АЛЛЕРГЕНАМ

Allergen tolerance

Генетическая обработка может уменьшить или устранить естественную аллергическую чувствительность. Каждое применение этой процедуры защищает от одного конкретного аллергена. Аллергия уменьшается на одну степень, от тяжёлой до умеренной, от умеренной до лёгкой, а лёгкая аллергия полностью устраняется. Устойчивость к аллергенам можно внедрять несколько раз, как при различных аллергиях, так и при одной и той же аллергии. При использовании этого генотеха не требуется никаких трат Кармы, чтобы уменьшить или устранить Отрицательное качество Аллергии. Эта процедура не может быть использована для лечения аллергии, полученной из магических источников или присущей метатипу, включая Лёгкие аллергии Инфицированных персонажей.

### УСТОЙЧИВОСТЬ К ЗАГРЯЗНЕНИЯМ

Pollution tolerance

Искусственная устойчивость к загрязнениям основана на сплайсинге белков, способных изолировать и утилизировать тяжёлые металлы или делать органические загрязнители инертными. Кроме того, аугментация включают усиление естественных метаболических ферментов организма для более эффективной борьбы с токсинами и изменения клеточных рецепторов и метаболических посредников, чтобы быть устойчивыми к вредным веществам. Персонажи с этой аугментацией получают модификатор +2 кубика для защиты от химических атак, загрязняющих веществам, тяжёлых металлов и других схожих токсинов. Персонаж считает загрязнение на один уровень меньше фактического.

### УСТОЙЧИВОСТЬ К ЗАМОРОЗКЕ

Cryo tolerance

Разработанный Аресом и быстро скопированный другими крупными участниками космической гонки, этот набор генетических модификаций делает тело реципиента более устойчивым к стрессам криогенного замораживания. Считается важным шагом в массовой колонизации других планет.

### УСТОЙЧИВОСТЬ К РАДИАЦИИ

Radiation tolerance

Организм становится менее восприимчивым к радиационному воздействию и повреждениям от радиации благодаря усилению репарации нуклеиновых кислот и защитных белков ДНК. Эта аугментация чаще всего используется техниками по очистке окружающей среды и космонавтами, которые проводят много времени в небольших кораблях со слабой радиационной защитой. Персонажи получают модификатор +2 набора кубиков для сопротивление урону от "горячих" источников. Персонаж считает радиоактивную среду на один уровень слабее фактической.

## ИММУНИЗАЦИЯ

Такая терапия даёт почти невосприимчивость к определённому патогену заболевания, токсину или другому соединению. В организме создаются специализированные гибридомы, которые продуцируют моноклональные антитела, нацеленные на определённое вещество. Эти антитела обеспечивают быструю реакцию на инородное вещество, что значительно повышает резистентность пациента. Таким образом, пациенты могут быть иммунизированы против любой распространённой бактериальной инфекции и определённых бактериальных эндотоксинов, химических токсинов и других вредных химических или биологических агентов. Эту процедуру ещё предстоит усовершенствовать в отношении сильно изменчивых, таких как некоторые экзотические вирусы (ВВЧМЧ находится на первой позиции), или искусственных агентов, таких как хардданиты, которые уклоняются от обнаружения или не могут быть захвачены. Базовый иммунитет не может быть эффективным против нейротоксинов и других быстродействующих соединений, поскольку они воздействуют на цель до того, как антитела смогут отреагировать. Пациент может быть иммунизирован только против [неаугментированное Тело] соединений. Любая последующая иммунизация разрушает иммунную систему до полного отказа.

Процедура предоставляет субъекту полный иммунитет к одной дозе конкретного соединения или патогена. В случае аномально высокого количества вещества антитела всё ещё помогают сопротивляться агенту, но не полностью. Для каждой дозы, введенной после первой,[1]

1 В оригинале предложение оборвано. Таблицы также нет. Возможно, случайно перенесено во вврезку. Или там просто ошибочные данные.

**ТРАНСГЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ**

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Трансгенное изменение | 1-3 месяца | 0,3 | 10 | 30,000¥ и выше |

## ТРАНСГЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Такие аугментации похожи на изменения фенотипа, но выходят за пределы возможностей метачеловеческого тела, беря целые генетические последовательности от других видов. Возможно практически любое изменение, начиная от ограниченного изменения поверхностей (неметачеловеческий цвет и текстура глаз, волос или кожи), до звероподобия.

Трансгенное изменение может включать любые фенотипические изменения в организме. Это может быть особенность животного, включая лохматые львиные гривы, уши кролика, перья вместо волос, хвосты, когти и другие характеристики животных. Изменение может быть более… художественным…, вроде перламутрового, биолюминесцентного или флуоресцентного цвета кожи или глаз, до непропорциональных форм, для которых необходимы совершенно новые биохимические процессы, такие как цветные слёзы или гребень, выступающий из головы. Единственное ограничение заключается в том, что изменение должно происходить из (или быть аналогом) животного царства – генетики пытались, но до сих пор не смогли полностью соединить геномы метачеловека и растения. Все трансгенные изменения носят исключительно косметический характер, и не имеют игромеханических правил. Они вполне подчиняются правилам качества Особая примета (стр. 89, SR5), которое персонаж получает после проведения этой процедуры. Трансгенные изменения могут быть несовместимы с некоторыми другими аугментациями (например, мех и солус не сочетаются), на усмотрение мастера игры.

## КОМПЛЕМЕНТАРНАЯ ГЕНЕТИКА

Эта новая область генной аугментации является попыткой заставить биологическую эволюцию догнать технологическую. Область комплементарной генетики модифицирует тело таким образом, что кибер- и биовэр лучше сливаются с телом метачеловека. Хотя эти генетические модификации сами по себе ничего не делают, они позволяет пользователю немного лучше контролировать свои новые возможности.

Недостатком этих аугментаций является то, что кибер- или биовэр, на которую завязан комплементарный генотех, значительно теснее сливается с организмом. Удаление стоит 10% от изначальной стоимости кибер- или биовэра. Кроме того, если изделие повышается в рейтинге или классе, преимущества комплементарного генотеха не переносятся, так что его придётся снова купить и снова поставить, при этом, как и во всём генотехе, затраченная Карма не компенсируется и не идёт в зачёт.

### ОПТИМИЗАЦИЯ АДРЕНАЛИНОВЫЙ ПОМПЫ

Adrenaline pump optimization

Аугментация вызывает небольшую задержку высвобождения кортизола в ответ на стресс. Это помогает предотвратить случайное срабатывание биовэра в ответ на внезапную стрессовую ситуацию, при которой ускорение не требуется. Когда персонаж проваливает проверку на Самообладание только на 1 степень, его адреналовая помпа (стр. 506, ОКП SR5) не срабатывает.

**КОМПЛЕМЕНТАРНАЯ ГЕНЕТИКА**

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|
| Оптимизация адреналиновый помпы | 2 недели | 0,1 | 7Н | 6,000¥ |
| Оптимизация вшитых рефлексов | 2 недели | 0,1 | 9Л | 9,000¥ |
| Оптимизация модуля контроля | 2 недели | 0,1 | 7 | 4,600¥ |
| Оптимизация реакции | 2 недели | 0,1 | 6 | 6,600¥ |
| Оптимизация регистратора рефлексов | 2 недели | 0,1 | 11 | 3,800¥ |
| Усиление симбиотов | 2 недели | 0,1 | 6 | 4,000¥ |

### ОПТИМИЗАЦИЯ ВШИТЫХ РЕФЛЕКСОВ

Wired reflex optimization

Повышает силу и скорость нервных путей, которые связываются с триггерной системой вшитых рефлексов (стр. 502, ОКП SR5), тем самым увеличивая скорость их активации. Скорость ручного триггера уменьшается со Сложного, до Простого действия, а скорость беспроводного триггера уменьшается до Свободного действия.

### ОПТИМИЗАЦИЯ МОДУЛЯ КОНТРОЛЯ

Control rig optimization

Вызывает рост специализированных миелинизированных аксонов и глиальных клеток, которые тянулся от среднего мозга и частей дорсолатеральной префронтальной коры, мозжечка и таламуса. Сами по себе они не оказывают никакого эффекта, но если установлен модуль контроля (стр. 497, ОКП SR5), они повышают эффективность его связи с частями мозга, критически важными для пространственного мышления и инстинктивного управления движением. Аугментация обеспечивает дополнительный бонус +1 ко всем проверкам Техники (но не умения Вождения), когда пользователь “впрыгивает” в дрон или транспортное средство в дополнение к обычным преимуществам модуля контроля. Эффект не комбинируется с нанотехом усилитель модуля контроля.

### ОПТИМИЗАЦИЯ РЕАКЦИИ

Reaction optimization

Увеличивает ширину и миелинизацию нижних спинномозговых двигательных нейронов, что в сочетании со сверхпроводящим материалом усилителей реакции (стр. 501, ОКП SR5) позволяет более быстрее возбуждать волокна скелетных мышц. Увеличьте бонусы к Инициативе от усилителей реакции на +1. Эта аугментация не имеет никакого эффекта само по себе и не даёт дополнительных бонусов за более высокий рейтинг усилителей реакции. Она совместима только с усилителями реакции и не может сочетаться с каким-либо другим увеличением Реакции или Инициативы.

### ОПТИМИЗАЦИЯ РЕГИСТРАТОРА РЕФЛЕКСОВ

Reflex recorder optimization

Аугментация увеличивает количество клеток Бетца в мозге. Эти клетки являются одними из самых больших клеток в головном мозге и непосредственно передают данные между двигательной корой и двигательными нейронами спинного мозга и ствола головного мозга. Пока у персонажа есть биовэр регистратор рефлексов (стр. 508, ОКП SR5) для умения конкретной группы, он не получает стандартного штрафа -1 за применение по умолчанию умения этой группы, в котором не имеет ранга.

### УСИЛЕНИЕ СИМБИОТОВ

Enhanced symbiosis

Аугментация изменяет и расширяет функцию поджелудочной железы, позволяя ей синтезировать соединения, удовлетворяющие особым диетическим требованиям биовэра симбиоты (стр. 507, ОКП SR5). Ежемесячные расходы на питание симбиотов не увеличиваются, независимо от уровня жизни.

## ГЕНЕТИЧЕСКИЕ ИНФУЗИИ

Генотех стоит дорого, но не сопровождается большим риском. Если вы ищете что-то более дешёвое и совершенно точно куда более опасное, то вас может заинтересовать генетические инфузии.

Генетическая инфузия (genetic infusion) – это генетические процедуры, которые используют быстрые и грязные методы, обычно включающие удаление части изменяемой ткани, обработку её различными методами генной терапии, а затем повторное внедрение её в тело персонажа вместе с коктейлем специально подобранных вирусов и иммунодепрессантов. Результатом является временное получение специфической генетической аугментации, хотя и не без определённых рисков и недостатков.

Вы можете получить инфузию любой аугментации из категорий маскировки ДНК, экзотической метагенетики, трансгенетики, микроадаптации к окружающей среде, иммунизации или комплементарной генетики. Процедура занимает около двух часов и начинает действовать примерно через 24 часа.

Инфузии действуют [15 - Тело] дней, минимум 1 день. Инфузии вызывают физическое привыкание, с рейтингом зависимости 5 и порогом зависимости 3.

Когда действие инфузии заканчивается, сделайте проверку Сущности + Грань и обратитесь к таблице побочных эффектов инфузии. Вы не можете тратить Грань на эту проверку.

**ГЕНЕТИЧЕСКИЕ ИНФУЗИИ**

| Процедура | Доступность | Цена |
|---|---|---|
| Как генотех | 13Н | 2,500¥ |

### ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ ИНФУЗИИ

| Успехи | Эффект |
|---|---|
| Критический глюк | ДНК плохо интегрировалось. У персонажа развивается рак в терминальной стадии, без лечения он проживёт ещё 2к6 недель. Вы можете сжечь очко Грани, чтобы свести этот результат к глюку. |
| Глюк | Плохая интеграция вызывает сильный дискомфорт. Персонаж навсегда теряет по одной клетке из счётчиков Физического и Оглушающего состояния. |
| 0 | Вредная ДНК интегрировалась, а полезная – нет. Вы получаете 4 клетки Оглушающего урона, которые не могут быть исцелены в течение [15 - Тело] дней. Если инфузия имела какие-либо негативные последствия, вы продолжаете страдать от них в течение этого времени. |
| от 1 до 3 | Вы получаете 4 клетки Оглушающего урона, которые не могут быть исцелены в течение [15 -– Тело] дней. За каждый успех уменьшите урон на 1. |
| 4+ | Инфузия внедряется как задумывалась и не оказывает вредных эффектов (кроме риска зависимости, конечно). |

## ТРАНСГЕНЕТИЧЕСКОЕ ИСКУССТВО И ДОМАШНИЕ ХИМЕРЫ

Трансгенные объекты, будь то растения или животные, могут принимать любую форму и часто уникальны. Достижения генетики позволяют создавать новые формы жизни с самого низа. Эти редкие произведения генетического искусства часто бесценны и демонстрируются только на выставках или продаются коллекционерам за невообразимые суммы. Вокруг этих существ возник прибыльный теневой рынок, нанимающий бегущих для кражи таких организмов для коллекционеров, не желающих платить владельцу. Поскольку рынок домашних животных-химер для среднего класса также на подъёме, генетическое бутлегерство стало крупным био-пиратским бизнесом.

Сказочно богатые всегда использовали хитро выведенных животных в качестве символов статуса, а во многих случаях и живых модных аксессуаров. Генетически модифицированные растения и животные выводят эту форму понтов на совершенно новый уровень. Последней тенденцией в моде домашних животных являются Petites™ , миниатюрные химерные животные, созданные для того, чтобы выглядеть как более крупные оригиналы — чем больше, тем лучше. Самые распространенные петиты – это жирафы, слоны и белые медведи, ни один из которые не превышает размером карманных собачонок. Еще одна тенденция – Biowear™ , которые являются живыми предметами одежды. Они часто чувствительны к окружению, меняя цвет, текстуру или биолюминесценцию в зависимости от феромонов и звуков. Среди самых богатых из богатых можно найти дендрарии, полные химерных растений и животных (или чего-то среднего), которые открыто бросают вызов естественной эволюции.

ДНКарт и химеры бывают двух классов: коммерческие и индивидуальные. Коммерческие ориентированы на высший и средний класс, предполагается, что каждый сезон производится определённое количество существ, подчинённых модным тенденциям. Индивидуальный класс означает, что существо является уникальным в своём роде творением, созданным сообразно воображению художника или прихоти владельца.

### ТРАНСГЕНИКА

| Продукт | Доступность | Цена |
|---|---|---|
| ДНКарт | | |
| Коммерческий | 10 | 30,000¥+ |
| Индивидуальный | 20 | 150,000¥+ |
| Химероиды | | |
| Коммерческий | 6 | 15,000¥+ |
| Индивидуальный | 12 | 100,000¥+ |

# АУГМЕНТАЦИИ ДЛЯ БЕДНЫХ

### ТОПИКСТАРТЕР: HAZE

Делай своё дело. В этом то и заключается суть игры, верно? Все это делают, и ты не исключение. Думаешь, ты чист? Как и все стандарты, чистота – понятие относительное. Утренняя головная боль, которая не пройдёт до первой чашки кофе? Наш чувак. Стимулятор, не дававший спать на сеансах зубрежки? Добро пожаловать в клуб. Бетелевая жвачка и сенс-стим, поднимающая с постели или позволяющая расслабиться. Ещё и ещё. Все принимают дозу, каждый день. Прими это прямо сейчас.

А как насчет тех, кому нужно нечто большее, чем просто проснуться и пережить очередной день? Кому нужно выиграть гонку чтобы отдать долг Церберам с 405-ой? Мегакорпоративный яйцеголовый с дедлайном и недостаточным количеством работающих нейронов? Думаешь, они готовы попробовать что-то покрепче, когда на кону их будущее? Чертовски верно, они это сделают, и ты тоже.

Некоторые люди рождаются с золотой ложкой в заднице. Для всех остальных есть фармацевтика. Приходи, попробуй.

- Это говорит парень, который на свидание вмазавшись приходит? Slamm-0!, мы действительно вывели тему про наркоту в топ?
- Pistons
- У него примерно столько же прав быть здесь, как и у любого из нас, ну и честно говоря, лучше я послушаю лекцию о таких вещах от знающего человека, чем от благонамеренного. О типах боеприпасов я сначала спрошу о Sticks, а потом уж Man-of-Many-Names. Захочу найти патроны для «Пантеры», спрошу Am-Mut, а не Bull.
- Slamm-0!
- Эй!
- Bull
- Если вам от этого станет легче, тут есть кто поставит пару ньюйен на то, что он не прав. Звучит хорошо?
- Turbo Bunny
- У меня нет проблем поставить его на место.
- Butch
- Клянусь, всё, что я когда-либо делал, это редактировал работы других…
- Nephrine
- Терпение, док, твоя очередь уже за близко.
- Slamm-0!

## ВЧЕРАШНИЙ ТОП СЕГОДНЯ НАШ!

В эпоху кибернетических имплантатов, искусственных органов, выращенных под конкретного метачеловека, дизайнерской генетики и нанотехнологий вы можете задаться вопросом, зачем кому-то прибегать к чему-то столь примитивному, как наркотики. Разве не выгоднее инвестировать во что-то, что действует долго и приносит долгосрочную прибыль, вместо того, чтобы тратить постоянно тратить ньюйены?

Ну, конечно, вы могли бы спросить об этом… если вы из богательних. Подумай об этом. Ты изо дня в день пытаешься выжить в пустошах, ешь холодную просроченную сою из пакета и думаешь, что будешь планировать очередное посещение супер-пупер-кибер-клиники? Хром может быть сложным в приобретении. Наркотики обычно продаются на ближайшем углу. А часто и из дома выходить не надо.

- Если ты такой чертовски бедный, может быть, не стоит тратиться на наркотики?
- Baka Dabora
- Какое игнорирование всего окружения, которое поощряет употребление наркотиков. Правильные лекарства могут спасти вас от болезни, безумия, насилия и подсев, вы не думаете достаточно ясно, чтобы соскочить. И это не считая количества возможностей, которые вы получите за бесплатный образец от дилера или кого-то, кто раздает гипо или табы на вечеринке. А ещё можно унаследовать зависимость от родителей. Это культура, цикл зависимости и бедности, который существовал в той или иной форме на протяжении веков.
- Aufheben

У дорожных бандитов мелкого пошиба нет денег, чтобы инвестировать в имплантаты, но наркотики можно купить по дешевке и получить острые ощущения, которые вам не даст никакой вэр. Рано или поздно, когда начнёт зашибать реальные деньги, бандит задастся вопросом,

зачем нужны кибершпоры, когда вполне достаточно ножа. В конце концов, он всегда может вырвать немного из следующей жертвы, которую он разорвёт, катаясь на химической волне.

- И рано или поздно хелоуинерша Холли, вся в восторге от разумного выбора, затеет драку, в которой не может победить, и у нее не хватит мозгов отступить. Упомянутые мозги украсят тротуар.
- Sticks
- С каких это пор у хэлоуинеров появились мозги?
- Bull

Но вопрос получения зависит не только от цены. Я достаточно оттаскивал самураев в нелегальные клиники, чтобы знать, что случается, когда хром получает пулю при тощем счёте. И я не упомянул о регулярном техническом обслуживании, обновлениях прошивки, хирургии и всему остальному, что с этим связано. Вообразить не могу, как замороченно обслуживание биовэра.

- Не обязательно сложнее, биовэр же является вполне биологической частью тела. А вот, когда он выходит из равновесия, возникают осложнения.
- KAM
- Не тот топик, док.
- Bull

Подумайте на минуту об обслуживании. Что случается, когда поддельная кожа рвётся, и окружающие видят хром. Теперь ты мишень для каждой банды раздельщиков, которая хочет вырезать блестяшку и продать её. А если вас заметит патруль Странствующего рыцаря, то он проведёт сверку ГРЕха, а, скорее всего, если у вас и есть фальшивый ГРЕх, то он не слишком то качественный. Прохожий владеет кибернетикой? Лучше просканируй тщательнее. А если они находят такие вещи, как шпоры и вшитые рефлексы, то резко становятся профессионалами. И ты все равно потеряешь хром, когда посадят.

А если словишь зависимость? Просто отдай наркоту мне. Не теряй головы. Откажись от них и они уйдут. Сделано. Финито. Ты в безопасности. Или выброси их. Что бы ты ни делал. Беспокоит анализ на токсины? Кто-нибудь из нас претендует на реальную работу? Если попадётесь, у вас будут проблемы посерьезнее, чем срок за хранение и употребление.

- Он торопится с выводами. Существует множество способов, с помощью которых химические элементы в системе могут доставить неприятности.
- Thorn
- Помимо отъезжающей крыши?
- Pistons
- Серьезно. Химические нюхачи, пара-безопасники, некоторые заклинания и многое другое могут выследить наркоту в крови. Если вы выдаёте себя за приличных корпоратов, остаточные следы наркотиков могут вас выдать. Некоторые препараты также могут повышать температуру тела, делая вас более заметным для термоптики или вызывать физические тики, дрожание сетчатки и реакции, которые софт автоматического мониторинга и распознавания лиц помечает как подозрительные.
- Thorn
- Есть ли какой-нибудь шанс, что если вы под кайфом, следы наркотиков в крови испортят образец и его нельзя будет применить в ритуалах?
- Whippet
- Боюсь, что нет. Концентрация наркотиков в организме должна быть выше летальной.
- Red
- Корпы родили несколько препаратов, способных перемешать мана-сигнатуру испытуемых, чтобы сделать их неотслеживаемыми с помощью ритуала или астрального отслеживания, но в каждый работающий препарат сильно и долгосрочно повреждал ауру. Пользователи магии обнаружили, что их способности постоянно уменьшаются. Манадайн и несколько других компаний прогнозируют успешное тестирование в течение следующего десятилетия, что... на самом деле ничего не значит.
- The Smiling Bandit
- Позвольте мне напомнить, что время от времени крам на самом деле помогал мне пережить множество ночных занятий.
- Lyran
- Как и мне с кодописанием.
- Slamm-0!

- Не одобряю употребление наркотиков среди моих людей, но я, вероятно, был бы уже мертв, если бы один из моих снайперов не принимал дозу, чтобы бодрствовать и быть начеку в течение тридцати шести часов подряд.
- Picador
- Есть ли здесь кто-нибудь, кроме меня, кто не пользуется пластырями?
- /dev/grrl
- На меня они не действуют, так что я.
- Red
- А я предпочитаю чипы.
- Turbo Bunny
- Ты имеешь в виду “предпочитала”, верно?
- Bull
- Нет. Предпочитаю. Ты никогда по-настоящему не избавишься от зависимости, что бы ни говорил.
- Turbo Bunny

Ещё есть точка зрения богатого человека. Я достаточно повалялся на корпоративных диванах, чтобы знать, что они ведут образ жизни, основанный на дизайнерских наркотиках. Им постоянно необходимо находиться в форме чтобы выступать, оставаться начеку, работать сумасшедшее количество часов в неделю и соревноваться с улыбающимися акулами — да, им нужны все преимущества, как и нам. Даже те, у кого уже есть всё, ищут лёгких удовольствий, так что даже в эпоху цифровых путешествий фарма всё ещё может доставить.

## ТАКТИКА ПОЛУЧЕНИЯ КАЙФА

У препаратов есть ещё один плюс, с которым вэр не может спорить: гибкость. Ты вставляешь мышечные имплантаты, и они сделают тебя сильнее. Они это сделают. Они всегда будут это делать. Это всё, что они сделают. За ту же цену я могу получить тонны скорости или даже новые дизайнерские лекарства, которые способны на самые разные вещи. Разные пластыри для каждого случая. Они сделают вас быстрее, избавят от боли, укрепят мозги или мускулатуру. Швейцарский нож от мира фармакологии. Хорошая порция

дипвида может сделать любого компетентного бойца астральным активом.

Подумайте об этом, когда вы сталкиваетесь лицом к лицу с твикером, и он вводит себе дозу. Что она с ним делает? Как это меняет ход боя? Никогда не угадаешь. Есть вероятность, что потом она сделает его медлительным или небрежным, но прямо сейчас он может разорвать вас на куски. Черт возьми, если наркота подобрана правильно, вам предстоит сражаться с регенератором.

И хуже всего то, что пока не станет слишком поздно, вы понятия не имеете, на что он способен.

- Стандартная тактика «Одинокой звезды» против очевидно вштырившегося – отвлекать пока не впадёт в кому. Если это не сработает, разрешается стрельба на поражение. Последнее, что вам нужно, – это какой-нибудь психопатический урод, разрывающий людей, как папиросную бумагу.
- Hard Exit
- Кое-что, что всегда меня поражает: многие наркотики дают некоторую устойчивость к заклинаниям контроля разума. Их мысли слишком скользки, чтобы за них ухватиться, наркотики могут помешать злоумышленнику взять контроль в свои руки.
- Red
- Верно, но множество других наркотиков могут работать прямо наоборот, открывая разум решительно всем. Обычно это рекреационные препараты, которые вы видите на вечеринках или в притонах. Боевые наркотики обычно так не делают.
- Lyran
- Интересная вещь: против шедимов наркотики и чипы могут творить чудеса, особенно против того эффекта страха, который их окружает.
- Turbo Bunny
- Фальшивая оболочка мужества не справится с истинным ужасом.
- Man-of-Many-Names
- В кои-то веки я понимаю, о чем он говорит. Использование наркотиков и чипов в качестве замены настоящего боевого духа и мужества – дрянная тактика. В тот момент, когда защита наркотика ослабевает и страх одолевает солдата, ему крышка.
- Picador

## ЕЖЕДНЕВНАЯ ДОЗА

Металюдям не нравится думать о себе как о наркоманах, но фармацевтика стала такой же частью нашей жизни, как еда, воздух и вода. На самом деле, если вы живете по лекалам корпораций, грань между этими тремя сущностями довольно абстрактна. Разница между наркотиками, повседневными питательными веществами и добавками носит культурный характер, а когда корпорация «Большой брат» говорит, что это не наркотик, вы верите им на слово. На маркетинге они не экономят.

Итак, какова позиция обычного зарплатного раба? Ну, он знает о таких вещах, как крам и ЕЗВздох, но не не думает, что получает их от корпорации "бесплатно". Вроде антидепрессантов в питьевой воде.

- "Ты знаешь, что такое «фторирование», Мэндрейк?"
- Red
- Что?
- /dev/grrl
- Вот мы и снова …
- Red
- Я могу это проверить.
- Nephrine
- Есть пруфы?
- Snopes
- Загружаю отчеты из моей лаборатории и результаты исследований.
- Nephrine
- Святой дрек …
- Snopes
- Как они подбирают дозировку, не вызывая массированного химического дисбаланса у целой популяции?
- Aufheben
- Регулируют волнами. Вы постепенно увеличиваете и уменьшаете концентрацию, что предотвращает развитие каких-либо заметных нарушений адаптации, сохраняя при этом ограничения в настроении и волнении, а также не создавая иммунитета. Индивидуальные случаи могут контролироваться и пресекаться корпоративной медицинской помощью.
- Butch
- Наркотики для противодействия наркотикам, а оправдание они подберут по случаю. Блядь.
- Ecotope
- Многие корпы поступают так абсолютно осознанно. Тем, кто знает об этом, рекомендуется рассматривать это как пакет льгот. Вероятно, возвращаетесь в свою ночлежку после восемнадцатичасового рабочего дня вы принимаете антидепрессанты и погружаетесь в отвлекающую рутину ДР-интерьера, игр и симсериалов. Если корпорация предлагает что-то, что поможет пережить этот день, почему бы не согласиться?
- Baka Dabora
- Обратите внимание, что руководители высшего звена, так сказать, не пьют из этого колодца. В узде их держат пакеты льгот, также им необходимо проявлять инициативу и мастерство, чтобы добиться своего, демонстрируя честолюбие и лояльность. Наркотики могут притупить творческое мышление так же хорошо, как недовольство с бунтарством. За одно топам не надо беспокоиться о карьеристах снизу.
- Kia

- Это отвратительно.
- Aufheben

- Если тебя это утешит, такие методы повсеместно применяются редко. Зачем утруждать себя накачкой счастьем воздуха или питьевой воды, если это экономически невыгодно? Такое юзается на работников низкого уровня в изолированных объектах или линейных сотрудников, препараты часто вызывают депрессию и волнения, обычно в замкнутых средах, таких как аркология или аквакология.
- Kia

- Заставляет задуматься, сколько потенциальных гениев спят среди саларименов.
- The Smiling Bandit

- Или сколько революционеров.
- Marcos

Есть много других препаратов, которые используются, но не считаются наркотиками. Бетель, например. В Усине и Сиавасэ его жуют постоянно. Это может подтвердить характерный резкий травяной запах в дыхании, почти как лакрица и голубоватые пятна на зубах. Жевуны бодры так, словно выпили пару порций эспрессо.

- КорпКенди: Никогда больше.
- Netcat

- Я всё ещё не понимаю, в чём проблема.
- Slamm-0!

- В твоем случае больше никогда. От твоих слюней простыни почернели.
- Netcat

- О-о-о-о …
- Slamm-0!

## БЕЗ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ

Есть вещество, про наркотическое действие которого всем знакомо, но не переходит черту “разумного”. Классики: дипвид, новакок, бетамет, ЛСД старой школы, марихуана, амфетамины и многое другое. Ну и бухло никогда не выходит из моды.

- Выпивка приобретает новые измерения, когда вы рассматриваете тонкости эльфийских вин.
- Thorn

- Или убойную мощь хургла.
- 2XL

- Хурлг: На вкус как на звук.
- Lyran

- Сомневаюсь, что многим из вас это пригодится, но когда Инфицированный пьёт кровь пьяного, метаболизированный алкоголь наносит ему такой же удар, как и тому, кто его выпил. Думаю, то же самое относится и к наркотикам, но лично я с этим не сталкивался.
- Red

- Для упырей аналогично, хотя несвежее мясо по мозгам не бьёт. Просто чувствуется характерный привкус.
- Hannibelle

- Отвратительно.
- Slamm-0!

- Хочешь мерзости? Кровь с P4MO[1]. На вкус как пластик. Терпеть не могу.
- Red

- Буду иметь в виду …
- Clockwork

Новейшие бинауральные ритмы, аудиозаписи, которые по разному воздействуют на слушателя в зависимости от тонов и вибраций. Ими можно вштыриться с помощью высококачественных наушников, имплантатов или специального препарата, которые дети называют “Нойзхоллс”.

- Видала такое. Похоже на резервуар для сенсорной депривации с крутой стереосистемой. Сама не пробовала, я работала, но выходившие, были ошеломлены и счастливы.
- /dev/grrl

- Это довольно круто. Я попробовала это на афтерпати в Лос-Анджелесе, примерно, две недели назад. Чувствовала себя очень спокойной и расслабленной, будто только проснулась. А мой барабанщик выблевал свои кишки.
- Kat o’ Nine Tales

- Теория существует с девятнадцатого века. По сути, это эмуляция генерируемых мозгом низкочастотных пульсаций, когда для каждого уха отдельно представлены два тона на близких частотах. Разница в тоне может привести к ряду эффектов.
- The Smiling Bandit

- Вы можете найти скачиваемые файлы на нескольких сайтах. Во всяком случае формально предназначенные для медитации или снятия стресса. Заставляет меня задуматься, существует ли ЛОЖный эквивалент…
- Turbo Bunny

- Само собой. И ваши мозги буквально набиваются звуками. С таким же результатом можно засунуть в голову звуковую винтовку.
- Goat Foot

- Мне интересно взаимодействие с другими лекарствами. Доза блисса и сеанс звукового расслабления в камере для сенсорной депривации — кто знает, насколько спокойным может стать человеческое существо?
- Nephrine

- Учитывая, что я видела последствия комбинирования ЛЖИ и старой доброй наркоты, успокоится клиент до комы.
- Turbo Bunny

- Некоторые высококлассные альтернативные клиники

1 Синтетический заменитель крови.

предлагают его в качестве мощного обезболивающего для пробуждённых.

- Butch

И давайте не будем забывать о чипах. ЛОЖь, или буст, была девизом 50-ых. Вы, без сомнения, уже знакомы с этой классикой. С тех пор в тех краях было мало инноваций, так что большая часть продающейся на улицах ЛЖИ – это просто новые подходы к тому, что мы видели раньше. Приличное общество развлекается сома-чипами, маленькими персонафиксами, которые заставляют вас хотеть тренироваться. Не совсем обычная ЛОЖь, но популярная среди ленивых саларимaнов. Большинство ЛОЖных чипов – стандартные симы без ограничителей, то есть фильмы, порно и записи, но с подкрученными ощущениями.

- Кастомные и специализированные ЛОЖные записи, как правило, следуют обычным тенденциям, но куда откровеннее. Табу, которыми увлекаются, но о которых не могут говорить в приличном обществе. Например, после шумихи про Бостон и КФР появился чип о похищении тела. Некоторые сегодняшние бестселлеры основаны на фантазии о том, как кто-то, кто тебе нравится, завладевает твоими мозгами и превращает в кого-то, кого действительно хочет трахнуть. По настоящему странные пытаются смешать персонафиксы и чуждые ощущения, которые вы "испытали", как вас захватили и превратили в... ну, в то, что продаёт чип. Террорист, нимфоманка и тд. То же дерьмо, что и всегда, просто другая история.
- Turbo Bunny
- Кому захочется фантазировать о том, что у него отнимут мозги? Это отвратительно.
- Bull
- Я бы не стал делать поспешных выводов.
- Plan 9
- Следи за этим, Plan 9. Мы всё ещё присматриваем за тобой.
- Slamm-0!
- Металюди вытворяют странные вещи в мясном пространстве, лишь бы магия была.
- Jimmy No
- Или деньги.
- Frosty
- Или вообще что угодно.
- Kane

## ВЕСЁЛАЯ МАГИЯ

Био-пробуждённые наркотики. БПН. Сочетание магии и наркотиков, дающее буквально нереальный кайф. Большинство не знают, что темпо на самом деле делал с теми, кто его принимал, а запасы кончились, так что они с нетерпением ждут следующей южноамериканской инновации, которая выйдет на улицы.

- А ты не ждёшь?
- Pistons
- Послушай, я знаю, ты мне не доверяешь. И, учитывая то, что мы узнали о флипсайде, я тебя не виню. Более того, я чувствую то же самое. Время, которое я потерял, – это время, когда я мог бы сделать то, что ты мне приписываешь. Я не чувствую вины за действия, которые не совершал, но я до сих пор просыпаюсь по ночам в холодном поту, гадая, кому я мог причинить боль. Иногда сны кажутся воспоминаниями и мне они не нравится. Таково моё наказание. Так что говори, что хочешь сказать, наказывай меня так долго, как считаешь нужным. Честно говоря, ты ничего не можешь мне сделать хуже этой неопределённости.
- Haze

Дело в том, что магические средства получения кайфа ведут свой род от дельфийских оракулов, поисков видений коренных американцев и всевозможных вещей по всему миру. Последнее, что появилось на улицах, – онейрос, испарённая смесь пробуждённых реагентов, при вдыхании дающая фантастические видения, которые часто кажутся пророческими. Пока нет никаких признаков какого-либо похищения тела или чего-либо ещё зловещего, но всё равно советую присмотреться. Такие вещи, как звериный язык и бессмертный цветок, существуют уже некоторое время и кажутся достаточно безопасными.

- По-моему, он пытается начать всё с чистого листа.
- Arete
- Ты забываешь, что Haze – манипулятор. Он этим буквально на жизнь зарабатывает.
- Pistons
- Мы все такие, Pistons. Может стоит дать ему небольшую поблажку.
- Glitch

## ДЫМЯЩАЯ ГРАНЬ

Так что там за углом? Каких новых инноваций мы можем ожидать от корпоративных мануфактур, подвальных лабораторий и полей Картеля Призрака? Вот несколько основных моментов, о которых я слышал.

Во-первых, это юридическое дерьмо. Вы можете найти это в прогнозах для акционеров любой фармакорпы, но об этом стоит упомянуть. Сиавасэ обещает большую отдачу от новых обезболивающих, который они называют сальватол, и комбинированного концентрата питательных веществ с добавкой для подавления аппетита для тех, кто сидит на диете, под

названием ТримЛайн.

- Настоящая таблетка еды?
- Nephrine
- Неужели я единственный, кто время от времени оглядывается вокруг и понимает, что это будущее?
- Red
- Просто громче всех об этом говорила.
- /dev/grrl
- Убийственно хорошо для долгосрочных снайперских нычек.
- Balladeer
- Я бы не стал слишком доверять этим утверждениям. В этом направлении будут работать, но прогнозы всегда оптимистичны, ими в буквальном смысле очаровывают потенциальных инвесторов и успокаивают нынешних.
- Mr. Bonds
- Всё равно стоит присмотреться. Реализуемые проекты и подозрительные инвесторы означают извлечение и кражу данных. Зарабатывать то тоже нужно.
- Rigger X

Арес Биотех объявила о большом прогрессе в разработке препаратов против отторжения для кибернетики и биовэра, которые оказывают меньшее привыкание, а также работают быстрее и с меньшим стрессом для организма. Самое жуткое – слухи о том, откуда они берутся: от прирученных электронных призраков в нанитах, до какого-то побочного продукта захваченных жуков. Не уверен, насколько это заслуживает похвалы, учитывая, насколько плохо работает отдел по связям с общественностью, но никогда не знаешь наверняка.

Ацтехнолоджи делает большую ставку на свой последний продукт, церапракс, который, как предполагается, временно повышает интеллект и интуицию. Без сомнения, многие аспиранты и куча яйцеголовых уже наслаждаются плодами утечки формулы в прошлом месяце. У него ещё нет официальной даты выхода.

- Препарат ещё не готов для широкого потребления. На моём столе побывало много пользователей с передозом текущей версией. Сейчас их поменьше, но пока никто не определил, что это такое. При передозе вас может ожидать кровоизлияние в мозг и, в худшем случае, необратимое повреждение головного мозга, а в лучшем случае месяц буквально ослепляющей мигрени и ослабления умственных способностей. А ещё он вызывает психологическое привыкание. Большинство моих пациентов говорят, что они не чувствуют себя настоящими собой, когда в них нет наркоты. Такое я и раньше слышал, но это страшнее, потому что будучи под кайфом, они используют весь химический интеллект, чтобы получить следующую дозу.
- Butch
- Предполагаю, дозировка должна быть тщательно отрегулирована для каждого потребителя на основе химии конкретного мозга. Чёткая дозировка готового продукта потребует времени и дополнительных ограничителей, так что результаты будут гораздо менее драматичными, чем они кажутся в настоящее время.
- Nephrine
- Если вы твёрдо решили попробовать это, не смешивайте препарат ни с чем другим. Я видел, как один аспирант смешал его с крамом. Её глаза горели пониманием ровно настолько, чтобы понять, какую огромную ошибку она совершила. К моменту приезда скорой её мозг был уже мёртв.
- Red

Что касается независимых предпринимателей (читай: уличных дилеров), то на улицах оказываются самые разные штуки. Или, в случае с резонатором, крадутся. Ходят слухи, что бегущие разгромили манхэттенскую лабораторию НеоНЭТ и стащили прототип препарата для виртуакинетики. Для меня всё это слишком сложно, но предполагается, что он усиливает связь с Резонансом

- Как будто я собираюсь доверять чему-либо, что НеоНЕТ делает для техномантов.
- Netcat

Картели Призраков тоже усердно работают над своими инновациями. Хотя производство обычных уличных вкусняшек не прекращается, они стремятся расширить ассортимент, особенно среди усилителей производительности. Випкрак – новый усилитель рефлексов, который должен дать пользователям скорость полностью прошитого самурая, но пока производит только трупы. А вот откровенность – это не столько средство релаксации, сколько инструмент, действующий как безопасная, надёжная и мощная сыворотка правды. Вероятно, её выпустят, как только смогут контролировать побочные эффекты.

- Сомневаюсь, что это мешает использовать её на тех, на кого им наплевать.
- Glasswalker
- Я по-прежнему буду верить заклинанию Ментальной зонд.
- Lyran
- Не все могут позволить себе роскошь магии.
- Marcos
- Видел просочившиеся исследования випкрака. Скорость невероятна, но тело буквально сжигает себя, перерабатывая питательные вещества и напрягая мышцы и связки, пока те не лопнут.
- Nephrine
- Картели, возможно, не захотят выпускать откровенность пока не закончат работу над ошибками, но я гарантирую, что кто-то собирается использовать её в качестве материала для вымогательства. «Заплати мне миллиард ньюйен, или не сможешь лгать до своей жизни". Чёрт возьми, стоило написать, как сам захотел этим заняться.
- Cayman

Безумие темпо на некоторое время затормозило развитие чипов, но из-за реакции на отдачи БПН,

особенно с тех пор, как разработчики решили начать изучать новые возможности использования, которых БПН не могли коснуться, исследования возобновились. Во-первых, над этим работала Эво: ПсиЧипы. Идея состоит в том, чтобы создать чип, который даёт опору для решения психологических проблем. Это не похоже на обычный ФрейдСим. Всё завязано на инграммы, которые компенсируют фобии, навязчивые идеи и тому подобное.

- Идея благородная, но основанная на традиционной технологии промывания мозгов. Терапия отвращения. Метод кнута и пряника эффективен для переобучения мозга, но подобные чипы в конечном итоге ослабляют мозг, когда он узнаёт, что за него работает что-то другое. Пользователю требуется всё более и более мощные чипы для компенсации, а если перестать их подключать, проблема вернётся с удвоенной силой. Всё, калека. Если отдача слишком сильна, она может полностью разорвать связь пользователя с реальностью.
- Plan 9
- Я думал, что это будет очередной дрековый заговор, но да, это полностью подтверждается.
- Snopes
- О вы, маловерные.
- Plan 9

Гораздо более тревожащими являются сообщения о совершенно новом способе аугментации: БодиБиндеры. По слухам, эти чипы используют ЛОЖные психотропы для стимуляции подсознательной психосоматической генетической перестройки. Подключите чип, и он будет стимулировать рост мышц, нейронные связи, да что хотите. Прямо сейчас это материалы живут только на чертёжной доске, но если заработают, то станут следующим шагом в аугментациях и совершенно новой научной дисциплиной.

- В лучшем случае исследование голубого неба. Скорее всего чистая фантазия. Теория заманчива, но наукой просто не поддерживается.
- The Smiling Bandit
- Это не мешает Усин, Ацтехнолоджи и Труман Технолоджис работать в этом направлении.
- Cosmo

Самое страшное, что, по слухам, находится в разработке, – это чипы-призраки. Основываясь на технологии, по слухам, разработанной Глобал Технолоджис ещё в 50-х, эти персонафиксы должны поставляться с полным набором навыков, устраняя необходимость в скилвэре. Жуткая часть? Их нужно делать путём избирательного отлова электронных призраков и использования навыков, которыми они обладают.

- Нет, блядь, просто нет.
- Slamm-0!
- Похоже, Глобал Технолоджис – это относительно недавнее приобретение Хоризон. До этого они были частью НеоНЭТ. Если это правда, то у них есть ресурсы, и на создание и на доработку.
- Cosmo
- Какой бы в то время ни была технология, в ней, должны быть какие-то серьёзные ошибки, если мы не слышали об этом двадцать лет.
- Bull

## ПОВСЕДНЕВНЫЕ ПРЕПАРАТЫ

**Версацепция**: Женский контрацептив.

**Контракс**: Мужской контрацептив.

**Альфасприн**: Анальгетик повышенной эффективности.

**ЕЗВздох**: Пастилки, которые облегчают проблемы с дыханием, связанные с загрязнением окружающей среды. Особенно популярны в зонах высокой концентрации смога, таких как Теночитлан (обеспечивает модификатор набора кубиков +1 при проверках на Усталость за загрязнение; см. стр. 193, Run & Gun).

**Витамакс**: Мощный поливитаминный комплекс. Также доступен в виде мармелада для детей под названием ВитаБомбы, размером с кулак и доступен в четырех захватывающих вариантах: Красный, Синий, Оранжевый и Таинственный! Не забывайте есть всё сразу.

**КомаДоза**: Снотворное повышенной эффективности.

**ТримЛайн**: Средство для подавления аппетита, продлевает время до получения штрафа за голод на пятьдесят процентов.

**Бета-ингибиторы**: Популярный сексуальный препарат. Также смешивается с успокаивающими средствами для борьбы с сонливостью.

## БИО-ПРОБУЖДЁННЫЕ НАРКОТИКИ, УСТУПЧИВОСТЬ, ЗАКЛИНАНИЯ В БУТЫЛКАХ, ПРОБУЖДЕНИЕ

Даже несмотря на слухи о множестве потенциальных замен, пока не сбрасывайте БПН со счетов (хотя кое-что, делает чипы привлекательными). Во-первых, это уступчивость, сочетание радикалов, делающее субъекта более восприимчивым к ментальному влиянию и контролю над разумом. Вы незаметно вводите его в цель, и она готова к убеждению.

- Прямо по твоей части.
- Pistonsmm

Далее идет пыль зомби. Не следует путать её с трансом, зомби-пыль моментально делает пользователя готовым к одержимости. Не слишком то доверяю этой дури, но представляю, как вудун может зацепить дротиком противника и вызвать лоа.

- Это заставляет меня чертовски нервничать. Представьте, что может сделать с этим шедим.
- Red
- Думаете, это может облегчить слияние духа насекомого?
- Ethernaut
- Будем надеяться, что нет.
- Sticks

Теперь мы переходим к безумным вещам. Заклинания в бутылках. Алхимические заклинания, применяемые при инъекции. Подкалываешь цель и кастуешь заклинание без истощения. Само собой, всё это чистые слухи, никто даже не утверждает, что знает парня, который это видел, но могу поспорить, что сильные мира сего хотят творить магию на разлив и готовы соответствующий заплатить.

Самое невероятное – так называемый «проснись». Предположительно, эта смесь редчайших, наиболее магически активных реагентов, выращенных в богатых маной средах или даже каким-то образом извлечённых из самих метапланов, предположительно может наделить кого-то магией. Некоторые говорят, что если её принимать, можно сохранить силы; другие говорят, что как только Пробудишься, ты навсегда останешся магом. Этот городской миф существует с момента Пробуждения, и, хотя я не верю ему ни на секунду, вы можете поспорить, что его исследовали.

- Всегда существовал. Вероятно, этот миф вечен, магия продолжает показывать нам новые чудеса, независимо от того, насколько глубоко мы погружаемся.
- Ethernaut
- Во всём есть магия, ожидающая своего часа, нужно только знать, как её найти, и не бояться того, что найдёшь.
- Man-of-Many-Names
- Ты хочешь сказать, что знаешь, как вызвать Пробуждение с помощью алхимии?
- Plan 9
- Неа. Знал бы – был бы куда богаче, чем мы могли бы вообразить.
- Jimmy No
- У меня и так есть всё, что по настоящему имеет значение. Важно то, как я использую своё богатство.
- Man-of-Many-Names
- Значит, ты можешь это сделать?
- /dev/grrl
- Даже бессмертные не могут даровать магию. Даже драконы.
- Man-of-Many-Names

### ТОПИКСТАРТЕР: NEPHRINE

На улицах все и всегда ищут преимущество, но для многих кибервэр, нанотех и биовэр по той или иной причине не являются вариантом. Это может быть из-за стартовых затрат, страха потерять себя (после КФР, в буквальном смысле), нехватки времени для операции или медицинских консультаций, или одна из множества менее банальных причин. Всё больше и больше металюдей ищут быстрых и дешёвых преимуществ, которые в наши дни часто проявляются в форме фармацевтических препаратов.

Наркотики дают быстрый, хотя временный, буст который может означать разницу между жизнью и смертью. Поэтому бизнес процветает, каждый хочет принять участие, даже если не хочет публично в этом признаваться. Мегакорпорации знают, что они должны что-то делать, чтобы не отставать от бегущих, которые приходят за их секретами, активами или персоналом. Кибервэр не подходит из-за стоимости, а обучение требует времени. Всё чаще и чаще корпы прибегают к наркотикам, чтобы дать своим охранникам энтузиазм противостояния бегущим. Даже если каждый десятый подсядет на боевой препарат, необходимый чтобы пережить набег бегущих, это намного дешевле, чем похоронные и погребальные, которые им пришлось бы выплачивать.

- Корпам наплевать на качество жизни охранников. Они с удовольствием нанимают их, отжимают и выбрасывают. Основная причина, по которой они оказывают дородовую помощь беременным гражданам корпорации, заключается в том, чтобы помочь вырастить следующее поколение охранников и других чернорабочих, которое понадобится после выжимания текущего.
- Cosmo
- А как только они подсаживаются, у них появляются корпоративные дилеры, которые неофициально снабжают этих наркоманов.
- Butch
- Иногда они поставляют наркотики официально. Это зависит от местных традиций употребления и от того, как корпорация продает конкретный препарат населению.
- Dr. Spin

Мегакорпорации, как и всегда, смотрят на это как на рынок. Они могут превзойти уличных торговцев по цене и надёжности продукта (зато уличные варщики находятся рядом с домом, если вы живете в пустошах, а иногда и в качестве продукта, в конце концов, это корпы и они делают разбавленный корпоративный дрек), но этого не всегда достаточно. Они работают над новым поколением препаратов, адаптированных для конкретного пользователя, используя технологии, которые независимому дилеру будет трудно воспроизвести.

Потребности у всех разные. То, что даёт тебе преимущество на улице, может ничего не сделать для меня. Уличные наркотики, производимые корпорациями, эволюционировали в попытке дать необходимое преимущество, поэтому вы должны выяснить, как оно работает на вас. Наиболее очевидным примером этой эволюции является создание индивидуальных лекарств. Эти препараты создаются на основе стандартной основы, а затем модифицируются и совершенствуются

в соответствии с потребностями конкретного пользователя. Хотя эти индивидуальные препараты уже производятся в высокотехнологичных корпоративных лабораториях, они только начинают просачиваться на улицы. А бегущие принимают и используют их так, как производитель изначально не мог даже вообразить.

- Может копра и не представляет последствий, но если они не направлены на неё саму, ей плевать. Деньги от непреднамеренных продаж тратятся одинаково.
- Slamm-0!
- В том-то и дело. Некоторые их препараты, изначально созданные чтобы помочь учёным совершить очередной прорыв, также позволяют боевому магу использовать более мощные заклинания при краже данных.
- Lyran

Преимущество подбора индивидуальных лекарств в соответствии с вашими потребностями невозможно переоценить. Они также позволяет вам получить неожиданное преимущество и вытащить свою задницу из мясорубки, не беспокоясь о привыкании.

- Если вы вводите два разных индивидуальных препарата, вы всё равно можете столкнуться с непредвиденными реакциями.
- Butch
- Вот почему вы создаете несколько индивидуальных препаратов, предназначенных для разных целей.
- 2XL
- Всё это хорошо и прекрасно, пока вы не пристраститесь к ним и не будете нуждаться в постоянном использовании, чтобы оставаться в здравом уме.
- Turbo Bunny

Не все препараты созданы равными. То, как ваша уличная банда варит наркоту и пытается на этом сэкономить, происходит совсем не так, как в контролируемой лаборатории. Препараты из лаборатории более чистые и содержат меньше наполнителя, так что они могут иметь те же эффекты при меньшей дозировке и меньшем количестве побочных эффектов. Достичь такой чистоты тяжело, а следовательно, препараты тоже дороже.

- Те, кто может предложить первоклассные препараты, связаны с какой-то корпорацией, и если вы хотите продолжать их получать, важно знать, что это за корпорация.
- Turbo Bunny
- Ещё более важно, так это кому ваш дилер более верен: вам или корпоративным подвязкам?
- Am-mut

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПРЕПАРАТОВ

Прием нескольких лекарств, даже под наблюдением врача, может пойти не так. Если вы делаете это самостоятельно, особенно используя уличные наркотики, это может иметь самые удивительные побочные эффекты и последствия, обычно не очень хорошие. Всякий раз, когда вы используете дополнительный препарат, находясь под действием препарата, существует вероятность взаимодействия. Даже если вы уже смешивали те же препараты раньше, всё равно есть вероятность проблем. Чем больше примесей в препарате, тем больше вероятность плохой реакции.

- Так не только уличные наркотики действуют. Уличный самурай, с которым я бегал, регулярно использовал джаз, ради преимуществ в бою. Однажды он попал под действие заклинания и чуть не потерял сознание. Затем он наложил стим-пластырь, чтобы нейтрализовать эффекты, и у него остановилось сердце. Нет ничего более потрясающего, чем делать искусственное дыхание в разгар боя.
- Thorn

Различия сырья, количество примесей и другие факторы делают лекарственное взаимодействие непредсказуемым. Вас может отбросить на пороге смерти при принятии второго препарата, иногда это путешествие откладывается до окончания действия первого, а иногда вас пронесёт и вы отделаетесь дикой мигренью и спазмами. Иногда всё пройдёт нормально, и этого достаточно, чтобы побудить попробовать ещё раз и игнорировать вероятность внезапной смерти. В нашей работе она всегда за углом.

## ПРОБУЖДЁННЫЕ НАРКОТИКИ

Во время Пробуждения некоторые растения приобрели магические свойства, а металюдям не потребовалось много времени, чтобы начать превращать некоторые из этих растений в наркотики. Дипвид – самый известный, хотя в последнее время лаэс приобретает большую популярность.

- Хороший скандал этому способствует.
- Cosmo

Ацтлано-Амазонская война и исследование дикой природы в других частях света привели к открытию множества Пробуждённых растений. Наркотики не заставили себя ждать. Одна из потенциально полезных в тени новинок – незабудка, помогающая противостоять веществам, изменяющим сознание, и магии, также интересен туман воспоминаний, который приводит пользователя в изменённое состояние сознания, помогающее пережить то, что он захочет забыть, или то, что метачеловек, который дал ему препарат, не хочет, чтобы жертва помнила.

- Когда вы находитесь под воздействием тумана воспоминаний, трудно вспомнить вещи, которые происходили, когда вы не принимали препарат. Потом, когда ты отключаешься, трудно вспомнить, что произошло, пока препарат действовал.
- Turbo Bunny

## БИО-ПРОБУЖДЁННЫЕ НАРКОТИКИ

Общественность внезапно узнала у биоинженерных пробуждённых наркотиках (БПН) во время кризиса темпо. В то время как темпо был сдержан (по большей части), несколько других парней начали выходить на улицы. Ни один из них не является таким радикальным или опасным, как темпо, но рисков они не лишены. Два, о которых я знаю, – это усилитель магии, называемый благословением Гекаты, и воля Айя, помогающий разуму противостоять магическим попыткам манипулирования.

- Благословение Гекаты имеет побочный эффект, иногда сжигая пользователя, перегружая его способность направлять ману.
- Winterhawk

## ЛОЖНЫЕ ЧИПЫ

Ещё один способ получить временный импульс – это использовать чипы симсенса, особенно чипы «лучше обыденной жизни» (ЛОЖь). Некоторые считают ЛОЖь чуть более сложной версией электронных наркотиков, но реальность куда опаснее, так как некоторые активно их используют, а не просто пассивно наслаждаются. Корпам понравилось использовать дизайнерские чипы в специфических целях. Персонафикс-чипы (п-фикс), например, могут превратить рядового сотрудника в обладателя идеальных навыков. Это особенно полезно, когда навыки редки или для их изучения требуется много времени.

- Почему бы не использовать скилвэр вместо п-фиксов?
- /dev/grrl
- Обычно их применяют, когда у талантливого сотрудника появляются проблемы с дисциплиной или моральным духом. Это придаёт им полчок на правильный путь. Так дешевле, чем вшивать скилвэр. Однако на долговременной основе ЛОЖь не работает, так как постоянное её использование в конечном итоге приводит к выгоранию.
- Kay St. Irregular
- Ходят слухи о тюрьме сиу, которая использует п-фиксы сотрудников исправительных учреждений.
- Mika
- Что они получают, особенно если, как Kay St. Irregular сказал, что это не может быть постоянным лечением?
- /dev/grrl
- Невероятную экономию. Содержание и питание заключенных стоит денег, охрана тоже стоит денег; превращая заключённого в охранника, вы тратите деньги, потраченные на заключённого, чтобы заплатить охраннику. ЛОЖь в конце концов изнашивается, охранник теряет контроль, а заключенные, которые реально ненавидят этих "подменных" охранников, рвут их на куски. Корпорация утверждает, что они не обязаны выплачивать что-либо семьям, поскольку права заключённых аннулируются при помещении в тюрьму, и ищут следующего кандидата.
- Clockwork

Более специализированные п-фиксы только начинают выходить на рынок. Некоторые имеют функцию одноразового использования и стирания, в то время как другие позволяют использовать их непрерывно или многократно. Другие применимые на улицах специализированные п-фиксы называются чипами берсеркера и чипами телохранителя. Названия говорят сами за себя. В обоих этих чипах функция переопределения отключена, так что пользователь сохраняет все свои обычные способности в дополнение к даваемым чипом.

- Это заставило меня задуматься. Персонафикс переопределяет контроль и управляется собственным софтом, подавляя личность пользователя. Могут ли они быть использованы для того, чтобы помешать личности КФР взять контроль?
- /dev/grrl
- Вы меняете один тип потери контроля на другой. Не вижу в этом преимущества.
- Slamm-0!
- Если ваша дивергентная личность – кровожадный маньяк или другой безумец, вы, более менее, сможете не убить свою семью во время фуги.
- /dev/grrl
- Ну или можно оцифровать свою личность в п-фикс и использовать его собственной стабилизации.
- Turbo Bunny
- Что помешает дивергенту заразить и перезаписать чип?
- Bull
- Да, всегда есть какая-то загвоздка. Но это может быть полезно для краткосрочной стабилизации, при условии, что у вас есть валидная копия собственной личности.
- Butch

## ИГРОМЕХАНИКА

Ниже приведены статы различных препаратов, упомянутых в этой главе и на протяжении всей книги.

### АИСА (ЖИВАЯ ВОДА, ЧАЙ ТЕКС-МЕКС)

Aisa (eau de vivre, tex-mex tea)
**Вектор**[2]: Всасываемый
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 20 + 2к6 минут
**Тип привыкания**: Психологический
**Эффект**: Дезориентация

Один из самых популярных клубных наркотиков на рынке. Чаще всего его принимают внутрь, слизывая "кляксу" с листа бумаги или пластика. Пользователи испытывают сильное головокружение, усталость и лёгкие галлюцинации. Когда действие препарата заканчивается, пользователь устает, принимая 2О (которому нельзя сопротивляться) урона. Полученный из синтетической формы атропина, препарат может быть очень опасным при передозировке. В дополнение к стандартным правилам передозировки, пользователи, принимающие более одной дозы за раз, получают 4О урона за дополнительную дозу.

### БЕТАМЕТ (БАЗЗ, РИГГЕРСКИЙ КОКТЕЙЛЬ)

Betameth (buzz, rigger's cocktail)
**Вектор**: Ингаляционный
**Скорость**: 1 минута
**Длительность**: (9 – Тело) часов, но не менее 1
**Тип привыкания:** Оба
**Эффект**: +2 Реакция, +1 Интуиция

Несколько производных псевдометамфетамина, продающихся под общим названием. Этот стимулятор подавляет аппетит и ускоряет обмен веществ и мыслительные процессы, что делает его популярным диетическим препаратом, особенно среди подростков. Персонажи на бетамете энергичны и склонны к нервозности. Когда эффект проходит пользователь вырубается и получает 6О урона (которому нельзя сопротивляться). Бетаметчики, как правило, страдают от синдрома дефицита внимания и чувствуют, что не могут должным образом сосредоточиться, когда не принимают препарат, что приводит к длительным загулам. Обычные пользователи часто изможденны от недоедания, что делает их восприимчивыми к инфекциям, особенно зубов, десен и рта.

2 В рулбуке это преведено как "Перенос", при случае поменяю, но в данном случае это не столь принципиально, чтобы менять немедленно.

### ПОРТАТИВНЫЙ ХИМИЧЕСКИЙ ИНЖЕКТОР

Portable chemical injector

Внешний авто-инжектор, ПХИ может управляться кнопкой или сигналами беспроводной сети. Он поставляется в трех размерах, различающихся количеством несомых доз. Модель на запястье носится как часы. Модель на бедре выглядит, как кобура для пистолета. Перевязь надевается так же, как двойная плечевая кобура, и может вводить в пользователя огромное количество веществ.

**Назапястный**: 3 дозы, 500 ньюйен
**Набедренный**: 5 доз, 750 ньюйен
**Перевязь**: 20 доз, 2500 ньюйен
Вещества не включены в стоимость

### БЕТЕЛЬ (КОРПОКОНФЕТА, ЖЕВУН)

Betel (corpcandy, jaw)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 10 x 1к6 минут
**Тип привыкания**: Физиологический
**Эффект**: +1 Проницательность

Древняя и широко распространенная азиатская практика жевания орехов и листьев бетелевого дерева с лаймом в эпоху высоких технологий привела к синтезу Усином вызывающей привыкание и легальной жевательной резинки с бетелем. Бетель – это мягкий стимулятор, пользователи которого обычно чувствуют себя очень бодрыми. Вместо того, чтобы проходить проверку на Зависимость, персонажи, которые хотя бы один раз употребляют бетель, приобретают Слабую зависимость от него. От бетеля не бывает зависимости тяжелее Слабой. Персонажи, которые добавляют кубики к проверкам на устойчивость к токсинам (за способности адепта, имплантаты, метатип, магию и т.д.), невосприимчивы к этому эффекту, если они пройдут проверку на устойчивость к токсинам. Поскольку бетель вызывает привыкание мгновенно, он часто открывает путь более мощным стимуляторам.

### ВАЙДА (БОЗОКУ, ФЕРЕНТИКО)

Woad (bozoku, frenitico)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1 боевой ход
**Длительность**: 5 x 1к6 минут
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: +2 to Ловкость, Берсерк (см. ниже)

Синтетический галлюциноген, получаемый из североевропейских видов грибов, вайда является самым дешёвым легальным боевым наркотиком на рынке. При ранении, пользователи автоматически впадают в бешенство подобно магам Медведя (стр. 354, ОКП SR5), однако, на время неистовства получают +2 к Ловкости. Побочные эффекты включают пену изо рта, лихорадку и желание укусить. Когда действие препарата заканчивается, пользователи получают -2 всем социальным проверкам в течение [изначальная продолжительность x 10] минут.

## ТАБЛИЦА ПРИВЫКАНИЯ

| Вещество | Рейтинг привыкания | Порог привыкания |
|---|---|---|
| Аиса | 5 | 5 |
| Бетамет | 9 | 9 |
| Бетель | Особое ( см. описание) | Особое ( см. описание) |
| Вайда | 5 | 5 |
| Галак | 6 | 6 |
| ДжиЗ | 2 | 2 |
| Допадрин | 3 | 3 |
| Зеро | 1 | 1 |
| К-10 | 11 | 11 |
| Красный мескалин | 5 | 5 |
| Ночной дозор | 1 | 1 |
| Оксигенированные фторуглероды | 2 | 2 |
| Потрошила | 5 | 5 |
| Снаф | 2 | 2 |
| Стержень | 5 | 5 |
| Стоп-краска | 3 | 3 |
| Толчок | 4 | 4 |
| Хургл | 4 | 4 |
| Церапракс | 9 | 9 |
| Экс | 5 | 5 |
| AEXD | 1 | 1 |
| **Пробуждённые наркотики** | | |
| Благословение гекаты | 4 | 2 |
| Воля Айо | 5 | 2 |
| Малиновая орхидея | 9 | 3 |
| Овредрайв | 5 | 3 |
| Онейро | 6 | 3 |
| Транс | 6 | 3 |
| Эльфийская пыль | 10 | 4 |
| **Магические соединения** | | |
| Бессмертный цветок | 8 | 3 |
| Вуду'аку | 4 | 1 |
| Дымок | 6 | 3 |
| Звериный язык | 3 | 2 |
| Кровь скальной ящерицы | 6 | 3 |
| Пыль зомби | 2 | 3 |
| Тень | 7 | 3 |
| **Чипы** | | |
| ПсиЧип (законный) | 3 | 2 |
| ПсиЧип (нелегальный) | 6 | 3 |

## ЭКС (ЭРОС, ГАЛАК)

Ex (eros, galak)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1к6 минут
**Длительность**: [8 – Тело] часов, но не менее 1
**Тип привыкания**: Психологический
**Эффект**: +1 Харизма, –1 Логика, +1 Проницательность, –1 Сила Воли

Самый популярный клубный наркотик – это мягкий стимулятор и афродизиак, используемый "прожигателями жизни" для расслабления, раскрытия и возбуждения. Препарат делает пользователей открытыми для внушения, особенно в отношении сексуальных контактов, также они становятся более чувствительными к изменениям освещённости, температуры и давления. Когда эффект проходит, пользователь страдает от дезориентации в течение аналогичного периода, а также получает штраф -2 к Ментальному пределу на [9 – Тело] часов.

Галак – это пробуждённый препарат, изготовленный из пыльцы пробужденной орхидеи, схожий по действию с Эксом, но несколько мощнее. Длительность у Галака равна [9 – Тело] часов, минимум 3 часа.

## ДЖИЗ (ГЕРИЛИКСИР, ВИТИЛИТ)

G3 (gerilixir, vitalite)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1 час
**Длительность**: [15 – Тело] часов, минимум 1
**Тип привыкания**: Физиологический
**Эффект**: +1 Тело для сопротивления урону от Усталости, долголетие (см. ниже)

Фармацевтический препарат, который, по мнению многих, помогает предотвратить старение, Джи3 получил своё название от основных ингредиентов: женьшеня, гуараны и гинкго билоба. Джи3 содержит витаминные добавки и антиоксиданты, которые помогают бороться с усталостью, что делает его популярной добавкой для спортсменов, профессиональных наёмников и других людей, которые регулярно вынуждены напряжённо действовать. На усмотрение мастера игры, персонажи, которые ежедневно принимают Джи3, могут страдать от последствий старости несколько меньше, чем другие.

## ДОПАДРИН (ГОРЬКИЙ, ВЕРДЕН)

Dopadrine (bitter, werden)
**Вектор**: Контактный
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 10 х 1к6 минут
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: Отменяет неистовство (см. ниже), –1 кубик ко всем физическим действиям

Комбинация антипсихотических лекарств и препаратов, предназначенная для вырубания вгтырившихся бандитов, сама стала популярным наркотиком. Допадрин не позволяет персонажам впадать в неистовство на время действия препарата; если пользователь, который уже впал в неистовство, получает дозу допадрина, ярость берсеркера автоматически заканчивается, и персонаж не может снова впасть в неистовство до окончания действия препарата. Допадрин усиливает апатию, заставляя пользователя чувствовать себя оторванными от своих забот. Этот эффект оцифровывается как -2 к Социальному пределу на время действия препарата. Он поставляется в виде пластыря, такая дозировка позволяет наилучшим образом вырубать психов.

### ВСЁ ВЫШЕ И ВЫШЕ

Если нужно бежать выше и быстрее, можно смешивать наркотики. Часто такие "коктейли" становятся модными в клубной и наркотической среде. Персонажи, которые смешивают наркотики, добавляют 1 к рейтингам зависимости всех задействованных наркотиков.

## ЗЕРО (КИБЕРТРАМ, ЭЛИКСИР ОТ АЛЛЕРГИИ ДОКТОРА БОБА)

Zero (cybertram, doctor bob's allergy elixir)
**Вектор**: Всасываемый, Инъекционный
**Скорость**: 1 час
**Длительность**: (20 – Тело) часов, минимум 1
**Тип привыкания:** Физиологический
**Эффект**: Ослабление аллергии и зависимости, содействие адаптации кибервэра, -2 к проверкам на устойчивость к болезням и токсинам

Так на улицах зовут целый спектр различных иммунодепрессантов, используемых для того, чтобы помочь организму приспособиться к новому кибервэру или ослабить последствия аллергических реакций. Уличные доки обычно используют небольшие дозы для подавления иммунной системы в течение определённого времени, снижая вероятность того, что организм отторгнет имплантированный вэр Обычные наркопотребители используют зеро, чтобы снизить свою толерантность к другим наркотикам. Когда этот препарат используется в клинических условиях под наблюдением квалифицированного врача, пользователь не подвергается риску взаимодействия препаратов (см. стр. 200).

В течение времени действия зеро пользователи не подвергаются штрафам из-за аллергии, хотя они по-прежнему страдают от серьезных аллергий (см. стр. 82, ОКП SR5). Кроме того, во время действия зеро пользователи могут относиться к любым зависимостям так, как если бы они были на один уровень слабее, чем на самом деле. На усмотрение мастера игры, персонажи, которые проходят операцию по установке имплантатов, могут получить дозу зеро.

## ЦЕНА НАРКОТИКОВ

| Вещество | Доступность | Цена (за дозу) |
|---|---|---|
| Аиса | 4 | 25 |
| Бессмертный цветок | 14Л | 2,500¥ |
| Бетамет | 5Н | 30¥ |
| Бетель | 4 | 5¥ |
| Благословение гекаты | 12Н | 500¥ |
| Вайда | 3Л | 15¥ |
| Воля Айо | 14Н | 750¥ |
| Ворожея | 12Н | 150¥ |
| Время трезвости | 6Н | 125¥ |
| Вуду'аку | 12Н | 2,350¥ |
| Галак | 4Л | 45¥ |
| ДжиЗ | 2 | 15¥ |
| Допадрин | 8 | 45¥ |
| Дымок | 12Н | 1,800¥ |
| Звериный язык | 6Л | 1,500¥ |
| Зеро | 8Л | 150¥ |
| К-10 | 16Н | 900¥ |
| Красный мескалин | 4Л | 50¥ |
| Кровь скальной ящерицы | 10Л | 1,700¥ |
| лазс | 12Н | 750¥ |
| Леаль | 10Н | 400¥ |
| Малиновая орхидея | 6Н | 300¥ |
| Незабудка | 10Н | 400¥ |
| Ночной дозор | 3Л | 25¥ |
| Овредрайв | 10Н | 800¥ |
| Оксигенированные фторуглероды | 12Л | 2,000¥ |
| Онейро | 6Н | 1,250¥ |
| Потрошила | 6Н | 60¥ |
| ПсиЧип (законный) | 6Н | 500¥ |
| ПсиЧип (нелегальный) | 4Л | 350¥ |
| Пыль зомби | 12Н | 1,500¥ |
| Слаб | 8Л | 250¥ |
| Снаф | 1Л | 10¥ |
| Стержень | 8Л | 60¥ |
| Стоп-краска | 3 | 15¥ |
| Тень | 6Л | 1,000¥ |
| Толчок | 4Н | 25¥ |
| Транс | 10Н | 1,100¥ |
| Туман воспоминаний | 6R | 100¥ |
| Хургл | 2Л | 10¥ |
| Церапракс | 14Н | 800¥ |
| Экс | 3Л | 20¥ |
| Эльфийская пыль | 8Н | 800¥ |
| AEXD | 4 | 80 |

## К-10 (КРОВЬ КАЛИ)

К-10 (blood of Kali)
**Вектор**: Инъекционный
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 5 x 1к6 минут
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: +3 Тело, +3 Ловкость, +4 Сила, +1 Сила Воли, +5 Значения Инициативы, Высокая Болевая Устойчивость 3, Берсерк

Пользователи этого опасного боевого наркотика автоматически впадают в неистовство при ранении, подобно магам Медведя. В конце срока действия пользователь получает 1Ю урона (без сопротивления). Персонаж-берсерк также должен пройти проверку Грани (1); в случае провала, он останется берсерком навсегда. Помните, что препарат не может поднимать какие-либо атрибуты выше аугментированного максимума (+4 по сравнению с естественным, неаугментированным максимумом атрибута).

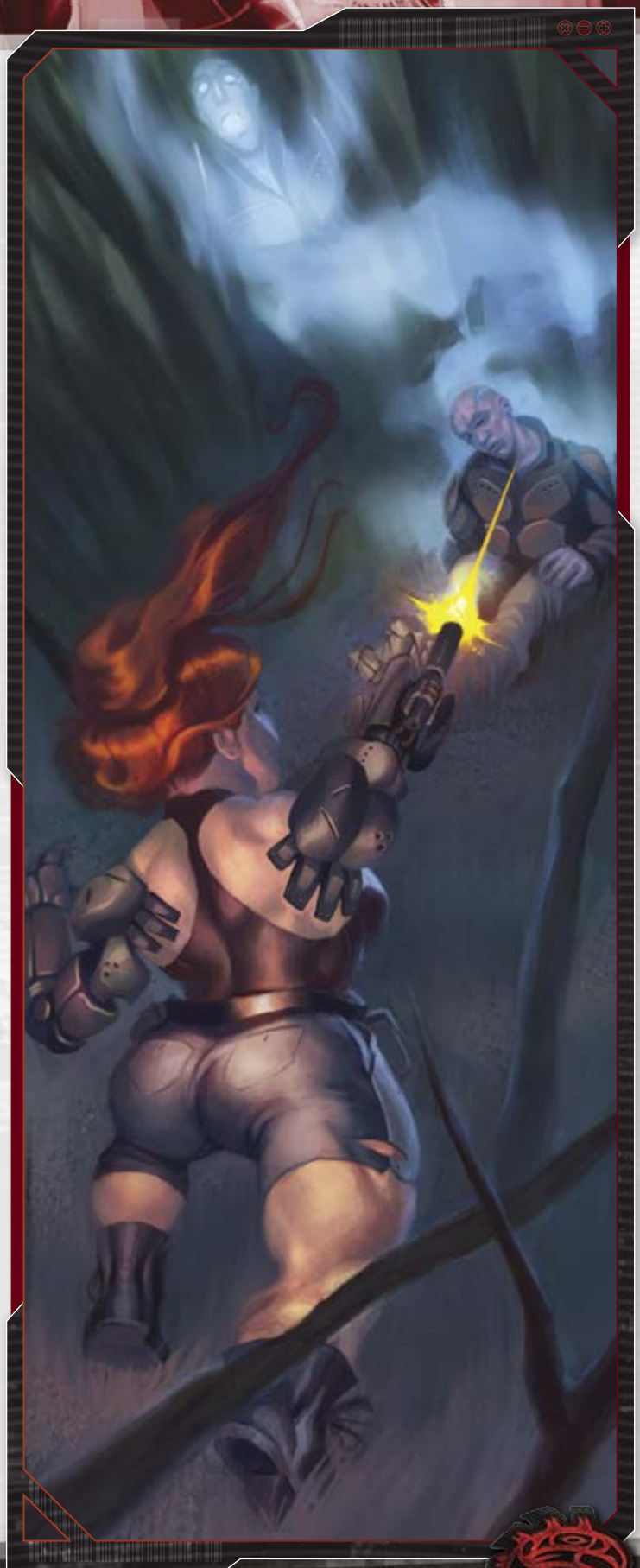
Все участники первоначального исследования камикадзе десятой степени, он же К-10, умерли от побочных эффектов препарата или ран, полученных во время воздействия. Формула К-10 была украдена из медицинской базы данных лаборатории, а сам препарат появился на улицах в качестве боевого препарата ещё в 2071 году. С тех пор он сгенерировал множество громких заголовков, связанных с некрологами, от бесчинств психотических банд, до массовых убийств гражданских лиц в отдаленных странах наемными бойцами, которые “Попробовали крови”.

## КРАСНЫЙ МЕСКАЛИН (МАНА-ГРИБ, ВЕРТИГО)

Red mescaline (manashrooms, vertigo)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1 час
**Длительность**: [18 – Тело] часов, минимум 1
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: +1 Харизма, –2 Реакция, +2 Проницательность, +1 Сила Воли, Дезориентация

Популярный среди музыкантов, техников и магов, красный мескалин (сокращенно крамес) – это сильная комбинация психоактивных веществ, в десять раз более мощных, чем натуральный пейот. Многие наркопотребители считают поездку на красном мескалине эквивалентной религиозному переживанию, когда их осознание сжимается почти до клеточного уровня; снижение уровня красного мескалина часто сопровождается сокрушительной депрессией. В конце срока действия Харизма и Сила воли пользователя уменьшаются до 1 на время, равное времени эффекта наркотика.

Красный мескалин дополняет эффекты уличного наркотика психея, а их сочетание является обычным явлением. При одновременном употреблении крамеса и психеи проверку на взаимодействие препаратов совершать не требуется. Комбинация крамеса и психеи часто называется локо.



## НОЧНОЙ ДОЗОР (АНИМУ, ВЗОР ПОБИРУШКИ)

Nightwatch (animu, beggar's gaze)
**Вектор**: Контактный (см. ниже)
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 20 x 1к6 минут
**Тип привыкания**: Психологический
**Эффект**: Даёт сумеречное зрение

Эти глазные капли временно наделяют пользователя сумеречным зрением. Они были разработаны на основе изучения глаз глубоководных рыб и обычно используются недорогими ночными охранниками, городскими мусорщиками и ночными хищниками. Препарат повышает чувствительность глаз к свету; однако, все модификаторы окружающей среды за блики (стр. 185, ОКП SR5) считаются для персонажа с активным препаратом на одну категорию серьёзнее.

## ОКСИГЕНИРОВАННЫЕ ФТОРУГЛЕРОДЫ (ГОЛУБАЯ КРОВЬ, P4MO)

Oxygenated fluorocarbons (blue blood, P4MO)
**Вектор**: См. ниже
**Скорость**: 1к6 часов
**Длительность**: 1 неделя
**Тип привыкания**: Физиологический
**Эффект**: +1 Ловкость, персонаж может задерживать дыхание на вдвое большее время

Оксигенированное соединение фторуглерода, известное как P4MO, широко используется в качестве заменителя крови. Его использование в чрезвычайных ситуациях помогает предотвратить несоответствие групп крови. Фторуглероды, такие как P4MO, превосходят природный гемоглобин крови в роли средства для газообмена. Другими словами, P4MO транспортирует более высокий процент кислорода из лёгких. При введении здоровым субъектам P4MO позволяет повысить физическую работоспособность.

P4MO добавляется в кровоток порцией в пять литров вместе с дозой карцерандов, содержащих химическое вещество, которое позволяет организму метаболизировать насыщенные кислородом фторуглероды, выводимые из организма пользователя к концу срока действия препарата. Если во время первого активного лечения P4MO будет введён ещё раз, персонаж пострадает от эмболии, получая 15Ф урона (которому нельзя сопротивляться). Когда PM40 изнашивается, персонаж получает -1 от Физического предела и -1 от Тела в течении [Тело] дней.

## ПОТРОШИЛА (ДЖИ-АШ, СТЕР-ПЛАСТЫРЬ)

Ripper (J-H, roidpatch)
**Вектор**: Инъекционный, Контактный
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 10 x 1к6 минут
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: +1 Сила, –1 Сила Воли

Мощная смесь синтетических стероидов, псевдолипидов, сахаров и амфетаминов, которые вызывают кратковременный рост мышц и повышение энергии, потрошила используется как быстрый способ нарастить мышечную массу. В конце времени действия пользователь получает 2 клетки Оглушающего урона (которому нельзя сопротивляться) из-за усталости; однако часть выросших мышц остаётся. Регулярное использование (не менее трех раз в день в течение трех-шести недель) потрошилы снижает затраты Кармы для улучшения атрибута Сила на 1.

Мышцы, выращенные потошилой, часто делают пользователей непропорциональными. Побочные эффекты длительного применения могут включать бесплодие, облысение, отсутствие сексуального желания, развитие вторичных половых признаков противоположного пола (таких как рост груди у мужчин), а также рак яичек или яичников. Потрошила чаще всего продаётся в кожных пластырях или одноразовых шприцах, хотя многие привыкли носить портативные химические инъекторы для постоянной дозы.

## СНАФ (АЦТЛАНСКИЙ ЛЕДЕНЕЦ, ИНДИЙСКИЙ ТАБАЧОК)

Snuff (aztech chew, indian tobacco)
**Вектор**: Всасываемый, Ингаляционный
**Скорость**: 1 минута
**Длительность**: 10 x 1к6 минут
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: +1 Реакция, Сопротивление Боли 1

Этот легальный наркотик впервые приобрел популярность с рождением Государства Коренных Американцев и традиционно изготавливается по древней формуле, включающей листья табака, смолу каннабиса и ивовую кору. Современный снаф, как правило, отказывается от дорогих натуральных ингредиентов, напрямую комбинируя активные химические соединения: ТГК, никотин и салицин. Потребители снафа утверждают, что препарат оказывает успокаивающее действие. Как только эффект проходит, пользователи получают -1 к Интуиции на [(длительность эффекта препарата)*2] минут. На усмотрение МИ долгосрочные потребители снафа могут быть более восприимчивы к повреждениям от усталости и раку.

## СЛАБ (ЗИМОВЕ СЭРЦЕ, ТАБЛЕТКА ГУЛЯ)

Slab (coeur d'hiver, ghulpille)
**Вектор**: Инъекционный
**Скорость**: 2 боевых хода
**Длительность**: (10 – Тело) часов, минимум 1
**Сила**: 16
**Тип привыкания:** нет
**Эффект**: Приостановленная жизнедеятельность (см. ниже)

Первоначально разработанный для помощи хирургам, слаб помещает пользователя в состояние, близкое к гибернации, когда дыхание и частота сердечных сокращений снижаются до почти незаметного уровня. Без надлежащего медицинского оборудования (аптечки недостаточно) для определения того, что персонаж все еще жив потребуется пройти проверку Проницательности + Интуиция (6) или Медицина + Логика (4). В конце срока действия пользователь получает штраф -4 к Реакции на [(длительность эффекта препарата)/2] часов (округляется вверх). Побочные эффекты обычно включают дрожь, озноб и чрезмерный аппетит. Жнец, пробужденная версия использующая богатые маной митотоксины, также заставляет ауру казаться спящей и фактически мёртвой, что накладывает штраф в размере -8 кубиков любому, кто попытается оценить ауру.

## СТОП-КРАСКА (ОНЕМЕНИЕ, PBG)

Nopaint (numb, PBG)
**Вектор**: Контактный
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 1к6 часов
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: Высокая Болевая Устойчивость 3

Популярная среди междугородних банд с племенными мотивами, Стоп-краска – это водостойкий новокаиновый гель медицинского качества, который выпускается в нескольких цветах. Стоп-краска наносится на кожу тампоном или кистью. На время действия эффекта персонажи теряют тактильное восприятие в покрытых областях, и должны пройти проверку Первая помощь + Логика (2), чтобы оценить, насколько сильно они пострадали. Одной дозой может покрыть дварфа, человека или эльфа; оркам и троллям требуется две дозы.

## ТОЛЧОК (НАНОШИ, РЫВОК)

Push (nanohi, rush)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1 минута
**Длительность**: [15 – Тело] минут, минимум 1 минута
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: См. ниже

Толчок был разработан для пользователей, стремящихся к быстрому и простому кайфу. Активными химическими веществами в препарате являются теобромин и катинон, сочетание которых вызывает лёгкое эйфорическое состояние, которое сравнивают с употреблением большого количества шоколада или в первые мгновения после секса.

Чрезмерное потребление толчка в течение длительных периодов времени может привести к обострению гиперактивности, ведущей к психозу, также возможны генетическая мутация металюдей. МИ могут отобразить эффекты эмоционального выгорания в виде потери Сущности и резких, кардинальных перепадов настроения.

## ХУРГЛ (ФОМОРСКОЕ ОДНОСОЛОДОВОЕ, ОРКСКОЕ XXX)

Hurlg (fomorian usquebaugh, orkstaff's xxx)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 2к6 минут
**Длительность**: [12 – Тело] часов, минимум 1
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: –1 Логика, +1 Сила Воли

Крепкий алкогольный напиток, созданный орками для орков, хургл – это тёмный, густой эль консистенции супа, смешанный с хмелем и мускатным орехом. Орки, тролли и отдельные дварфы ценят смесь спиртов, дающих от 160 до 180 градусов крепости. Обладая слегка галлюциногенными свойствами из-за большого количества мускатного ореха, херлг производит потрясающее действие. Когда этот эффект проходит, пользователь падает и получает 9О урона (сопротивление Телом).

Люди и эльфы обычно не настолько крепки, чтобы такое пить, и страдают от сильных и болезненных спазмов в животе (на время действия эффекта оцифровывается как дезориентация), если только они не обладают имплантатом или магией, которая дает им бонусные кубики для устойчивости к токсинам. Наличие такого бонуса позволяет им игнорировать дезориентацию. У хургла крепкий ореховый вкус. А ещё он легко воспламеняется.

## ЦЕРАПРАКС (МОЗГО-БУСТ, ЯЙЦЕГОЛОВ)

Cereprax (brain boost, egghead)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1к6 минут
**Длительность**: [12 – Тело] часов, но не менее 1
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: +2 Интуиция, +3 Логика, +2 Ментальный предел, преимущества качества Аналитический Ум (стр. 76, ОКП SR5)

Ноотропик, который повышает скорость и связность нейротрансмиттеров, позволяя лучше запоминать и с исключительной ясностью использовать логику и интуицию. Когда кайф заканчивается, разгон мозга приводит к исключительным мигренам и умственной слабости. После окончания действия препарата, вы уменьшаете все пределы и Логику на -2, зато получаете 5О урона (которому нельзя сопротивляться).

После использования мастер игры должен тайно

сделать бросок пользовательской Интуиции + Грань. Если игрок снова использует Церапракс в пределах [8 – успехи] часов, то персонаж получает 1к6 очков постоянного урона Интуиции из-за повреждения мозга (очки Интуиции позже могут быть повторно приобретены с помощью Кармы).

## AEXD

AEXD
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 10 х 2к6 минут
**Тип привыкания**: Физиологический
**Эффект**: +3 кубика к сопротивлению ВВЭ.

Персонажи с качеством ВВЭ (стр. 57) могут принимать AEXD, который поможет справиться с приступом. Когда от них потребуется пройти проверку Тела + Сила Воли, по этим препаратом в крови, они получают +3 кубика к этой проверке.

## НЕЗАБУДКА

Forget-me-not
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1 боевой ход
**Длительность**: [12 – Тело] часов, минимум 1
**Тип привыкания:** Психологический
**Эффект**: См. описание

Втевременакогдалаэсидругиеформыманипулированияпамятью были на вершине популярности, все искали способ противодействия вызванной наркотиками потере памяти. Незабудка – один из таких препаратов. Пока препарат активен в системе пользователя, любая доза лаэса или аналогичного препарата не повлияет на пользователя. Кроме того, во время действия препарата пользователь получает бонус +3 кубика на сопротивление заклинаниям изменения памяти. Если незабудка встречается с меняющим память веществом, не забудьте сделать проверку на взаимодействие препаратов (стр. 200).

## СТЕРЖЕНЬ (СТРАХОБЛОК, МЕДНЫЕ ЯЙЦА)

Guts (nofear, brass balls)
**Вектор**: Ингаляционный
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: [12 – Тело] часов, минимум 1
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: Иммунитете к страху (см. ниже)

Подавляет функции мозга, которые управляют страхом, как врождённым, так и наведённым. В течение всего времени действия препарата персонаж невосприимчив к страху (включая провалы проверок Самообладания) и способностям/атакам, основанным на страхе. Однако, персонаж становится безрассудным, неосторожным, а также менее логичным. Мастер игры может попросить персонажа сделать проверку Логики + Сила Воли (3), чтобы избежать совершения чего-либо, что обычно считается глупым, опасным или социально неуместным.

## ТУМАН ВОСПОМИНАНИЙ

Memory fog
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1 минута
**Длительность**: [14 – Тело] часов, минимум 2 часа
**Тип привыкания:** Оба
**Эффект**: См. ниже

Дистиллированный из пробудившегося мака препарат временно вводит разум в изменённое состояние. После окончания действия препарата любая попытка вспомнить, что произошло во время его действия , требует проверки Памяти (стр. 160, ОКП SR5) с модификатором набора кубиков -2. Аналогично, находясь под влиянием тумана воспоминаний, любая попытка вспомнить что-либо из тех случаев, когда пользователь не находится под воздействием препарата, также требует проверки Памяти с модификатором набора кубиков -2. Изменённое состояние каждый раз одно и то же, поэтому вспоминание событий из предыдущих сеансов не накладывает штрафа.

## ВРЕМЯ ТРЕЗВОСТИ

Sober time
**Вектор**: Контактный
**Скорость**: 1 боевой ход
**Длительность**: 10 х 1к6 минут
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: Этот препарат временно противодействует воздействию алкоголя или наркотиков. В течение срока действия препарат блокирует штрафы к Харизме, Интуиции, Реакции и/ или Силе Воли, но не более общего штрафа в 6 пунктов. Если общий штраф превышает 6, преимущества препарата равномерно распределяются по всем уменьшенным атрибутам. Как только действие препарата заканчивается, все штрафы возвращаются с удвоенным эффектом на весь первоначальный срок действия штрафа, даже если часть срока действия негативного эффекта уже прошла. Однако, это работает только тех для атрибутов, штраф к которым был уменьшен этим препаратом.

Время трезвости отменяет только уже действующие штрафы. Любые штрафы, полученные после введения времени трезвости, будут действовать как обычно.

Если после возвращения штрафа какой-либо атрибут будет уменьшен ниже 1, персонаж будет обездвижен и впадёт в транс до тех пор, пока эффект не исчезнет.

## ПРИМЕР ВРЕМЕНИ ТРЕЗВОСТИ

Врекер пьян и находится под воздействием пары наркотиков, как и любой другой бандит во время простоя. В настоящее время его штрафы составляют: Харизма -2, Интуиция -2, Логика -1 и Сила Воли -2. Тут в бар заходит Виндикатор и говорит, что неподалёку рыщут несколько хелоуинеров, ищущих краденый у них дипвид. Врекер, зная, что его рыльце в пушку, вводит время трезвости, чтобы уменьшить штрафы и быть готовым к перестрелке. С пониженных атрибутов снимается по одному очку штрафа, итого: Харизма -1,

Интуиция -1, Логика — и Сила Воли -1. Он использовал четыре из шести пунктов компенсации штрафов времени трезвости; у него осталось два, но сниженных атрибута три. Решив, что спрашивать у него никто ничего не будет, он оставляет штраф -1 на Харизме и убирает оставшиеся штрафы к Силе Воли и Интуиции. Если Врекер решит использовать кастомный боевой препарат, когда хэллоуинеры откроют дверь ногой, он получит за это штрафы по обычным правилам поскольку тот будет введён после времени трезвости (а ещё не следует забывать в правилах взаимодействия препаратов).

К моменту окончания действия времени трезвости, а это сорок минут, которые ещё надо ухитриться пережить, все штрафы будут удвоены, то есть: Харизма -4, Интуиция -4, Логика -2 и Сила Воли -4 (обратите внимание, что если бы Врекер решил не снимать штраф с одного из этих атрибутов, например Логики, другие штрафы были бы удвоены, но незатронутый атрибут остался бы неизменным). К сожалению для Врекер, его базовая Сила Воли, как и Интуиция, равна 3, что означает, что они оба будут уменьшены ниже 1. Так что ещё на час его просто вырубит, пока наркотики не растворятся естественным образом.

### ВОРОЖЕЯ

Soothsayer
**Вектор**: Контактный
**Скорость**: 1 минута
**Длительность**: [12 – Тело] часов, минимум 1
**Проверка привыкания**: Нет
**Эффект**: 8О урона, сопротивление только Телом. Если весь урон не будет поглощён, субъект также получает -3 от Силы Воли -3 и -1 от Социального предела. Каждое дополнительное применение уменьшает ЗУ на 1 по мере того, как субъект вырабатывает устойчивость к препарату, независимо от того, сколько времени прошло с момента последнего применения.
Этот новый препарат для допроса смешивает несколько различных растений, в том числе гимпи гимпи (Dendrocnide moroides). Гель использует крошечные волоски растения для введения препарата через кожу, вызывая мучительную боль, которая делает субъекта более восприимчивым к допросу. Так что да, в данном случае “наркотик для допроса” – удобный эвфемизм.

### ЗОНА (СЕЛЕКТИВНЫЕ ИНГИБИТОРЫ ОБРАТНОГО ЗАХВАТА СЕРОТОНИНА ИЛИ СИОЗС)

Zone (selective serotonin re-uptake inhibitors, or SSRIS)
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 1 час
**Длительность**: [12 – Тело] часов, минимум 1
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: Персонаж может игнорировать Слабые и Умеренные фобии
Страх высоты может быть серьёзным неудобством при внешнем штурме офисного небоскреба. Страх замкнутых пространств очень большая проблема, когда вы прячетесь в чьем-то багажнике, ожидая, что водитель по незнанию отвезёт вас в секретную лабораторию. Для этих и других случаев у вас есть СИОЗС. Этот препарат ослабляет эффекты фобий (см. качество Фобии, стр. 200, Run Faster), а также делает пользователей беспокойными и чувствительными к свету. Пользователи получают Слабую аллергию на свет во время действия препарата (стр. 82, ОКП SR5) и -1 к проверкам Проницательности. Любые применимые штрафы за блики увеличиваются на 1.

## ПРОБУЖДЁННЫЕ НАРКОТИКИ

### БЛАГОСЛОВЕНИЕ ГЕКАТЫ

Hecate’s blessing
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 10 х 1к6 минут
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: Эффект: +1 кубик для бросков истощения
Биоинженерный препарат, дистиллированный из сока пробуждённого клёна, благословение Гекаты помогает персонажу пропускать больше маны через своё тело, давая +1 кубик броскам на сопротивление истощению. Недостатком является то, что как только действие препарата заканчивается, магические способности пользователя уменьшаются на -1 в течение [изначальная продолжительность х 2] минут.

### ВОЛЯ АЙО

Ayao’s will
**Вектор**: Всасываемый
**Скорость**: 2 боевых хода
**Длительность**: 10 х 1к6 минут
**Тип привыкания**: Психологический
**Эффект**: +2 бонусных кубика, чтобы противостоять Манипулирующим заклинаниям.
Эта биоинженерная форма пробуждённого хлопка изготавливается из его семян; их проглатывают, после чего семена некоторое время работают как блокатор маны. Препарат даёт +2 кубика, чтобы противостоять эффектам любых заклинаний Манипуляции, независимо от того, предназначены ли они во вред

или во благо. Первоначально он был разработан в лабораториях КТМ, но теперь производится всеми мегакорпорациями, и он начинает распространяться по всему миру.

## МАЛИНОВАЯ ОРХИДЕЯ (АШ-РЭД, АЛЫЙ БЛИСС)

Crimson orchid (h-red, scarlet bliss)
**Вектор**: Инъекционный
**Скорость**: 1 боевой ход
**Длительность**: [12 – Тело] часов, минимум 1
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: –3 Реакция, +1 ко всем порогам, Сопротивление Боли 6

Красная орхидея – пробуждённое растение из Юго-Восточной Азии, чья двойственная пыльца привлекает двойственных насекомых. Характерная красная пыльца, хотя и не является наркотиком сама по себе, усиливает наркотические свойства опиатов, полученных из мака, таких как блисс и героин, в результате чего получается малиновая орхидея. Несколько лет назад алая орхидея была предметом жестоких войн Триад в Золотом Треугольнике, но с тех пор пыль осела, оставив алый блисс под контролем Жёлтого Лотоса. Слухи предполагают, что это было достигнуто при негласной поддержке Усин, но серьёзных доказательств нет.

Пользователи малиновой орхидеи характерный красным оттенком ауры и приобретают отрицательное качество Астральный Маяк (см. стр. 82, ОКП SR5) на время действия препарата.

## ОВЕРДРАЙВ (ИКС-ЦИТ)

Overdrive (X-cyte)
**Вектор**: Ингаляционный
**Скорость**: 1 боевой ход
**Длительность**: (10 – Тело) часов, минимум 1
**Тип привыкания**: Оба
**Эффект**: +1 Реакция, +1 ко всем связанным с Логикой умениям

Этот стимулятор центральной нервной системы поставляется из жарких джунглей Латинской Америки. В конце времени действия этого препарата пользователи получают 8О урона (сопротивление невозможно). Помимо нескольких наркоманов-хакеров с повреждённым мозгом, которые жалуются, что овердрайв вызывает кровотечение из носа, большинство пользователей так называемого “хакерского препарата” сообщают о нескольких побочных эффектах, кроме приятного покалывания в мозгу и внезапных обмороков. Известно, что у долгосрочных пользователей развивается нарциссическое (используйте Слабый самоконтроль: Хвастун, стр. 198, Run Faster) или параноидальное (используйте Паранойю, стр. 196, Run Faster) расстройство личности.

## ОНЕЙРО (СОН МУДРЕЦА, ДЕЛЬФЫ)

Oneiro (dreamsage, delphi)
**Вектор**: Ингаляционный
**Скорость**: Мгновенный
**Длительность**: 3к6 минут
**Тип привыкания**: Психологический
**Эффект**: Паралич, позволяет использовать метамагию Гадание.

Его сжигают как благовония, а пары вдыхают, получая яркие видения и пророческие сны. Пользователю разрешается использовать Гадание с использованием Логики + Интуиция (порог, установленный таблицей на стр. 138, Street Grimoire). Если у пользователя есть ритуал Предсказание и Ворожба, он может использовать его для интерпретации Гадания как обычного. В противном случае, после окончания действия препарата пользователь дезориентируется на время, равное времени действия препарата. Зависимость часто возникает из-за дразнящего видения будущего, ощущения, что вот-вот откроется нечто важное, а обычников подстерегает и возможность на мгновение прикоснуться к настоящей магии. Известно, что у долго употребляющих развиваются хроническая нерешительность и паранойя, неспособность действовать без какого-либо предупреждения.

## ТРАНС (ЖАБИЙ КАМЕНЬ, ПОРОШОК ЗУВЕМБИ)

Trance (toadstone, zuvembie powder)
**Вектор**: Ингаляционный
**Скорость**: 1 боевой ход
**Длительность**: (6 – Тело) часов, минимум 1
**Тип привыкания:** Оба
**Эффект**: +1 Интуиция, +2 ко всем связанным с Логикой умениям, Паралич (см. ниже)

Паралитический нейротоксин, выделяемый пробуждённой латиноамериканской древесной лягушкой, транс часто ошибочно продаётся как опиат. Популярный среди хакеров, магов и других профессий, не требующих большой подвижности, транс вызывает паралич и ускорение высших функций мозга. В конце времени действия пользователи остаются парализованными (см. Паралич, стр. 445, ОКП SR5) на равное время. Этот паралич затрагивает только группы мышц, которыми управляют сознательно; дыхание и другие автономные функции не затрагиваются.

### ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЫЛЬ (КРОВОТЕЧЕНИЕ, НЕВЕРЛЕНД)

Pixie dust (bleeder, neverland)

**Вектор**: Ингаляционный

**Скорость**: Мгновенный

**Длительность**: 1к6 минут

**Тип привыкания**: Оба

**Эффект**: +1 Харизма, +1 Проницательность, Высокая Болевая Устойчивость 1, Потеря памяти (см. ниже)

Новинка чёрного рынка: традиционный кокаин с добавлением леаля, а иногда и других веществ, включая сахар-сырец, толчёное стекло и порошкообразные таблетки кофеина. Персонаж получивший дозу эльфийской пыли теряет всю память о прошлых 1к6 минутах; это фактически означает, что они забывают, что когда-либо принимали препарат, но кайф остается.

Нюхание эльфийской пыли – болезненный, но предпочтительный метод приёма препарата, потому что пользователи почти сразу забывают о боли. Следовательно, носовые кровотечения являются распространённым побочным эффектом. Избавиться от зависимости очень сложно, поскольку пользователи не могут вспомнить, как часто они её используют, так что и передозировки распространены.

### ЛАЭС (ЛЕАЛЬ, ЛАЭССКОЕ ВИНО))

Laïs (ledl, laïsal wine)

**Вектор**: Всасываемый, Ингаляционный, Инъекционный

**Скорость**: 1 боевой ход

**Длительность**: 20 х 1к6 минут

**Тип привыкания**: нет

**Эффект**: Оглушающий урон (см. ниже), Потеря памяти (см. ниже)

Лаэс был создан правительством Тир Тейгирна из пробудившегося лаэсальского фрукта, растущего исключительно в правительственном заповеднике. При принятия дозы лаэса персонаж должен был выдержать 120 урона или упасть без сознания на время действия наркотика, а воспоминания о последних [12 – Тело, минимум 1] часах, ретроактивно исчезают из разума, начиная с момента принятия наркотика. Лаэс имененяет химическую структуру воспоминаний, что делает невозможными их восстановление с помощью технологий или магии.

Лаэс может быть проглочен, вколот или даже скурен в специально приготовленных сигаретах.

Лаэсское вино – это вид коньяка, сделанного из плодов дерева лаэс, а его эффект аналогичен обычному лаэсу. Леаль – менее мощная, но дешёвая версия лаэса, благодаря чему стал популаяным наркотиком для изнасилований в Сиэттле: пользователь теряет воспоминания только за последние [120 – Тело, минимум 100] минут; продолжительность-5 х 1к6.

## МАГИЧЕСКИЕ СОЕДИНЕНИЯ

### БЕССМЕРТНЫЙ ЦВЕТОК

Immortal flower

**Вектор**: Всасываемый

**Скорость**: 16 боевых ходов

**Длительность**: Сущность + 1к6 часов,максимум 12 часов

**Тип привыкания**: Оба

**Эффект**: Даёт силу твари Регенерация.

**Экзотический ингредиент**: Натуральный травяной элемент из лепестков бессмертного цветка, растущего в пустыне Мохаве.

За каждые 20 клеток урона, полученных во время воздействия, постоянно уменьшайте Сущность персонажа на 0,1. Персонаж с кибер- или биовэром, принимающий этот препарат, также получает 2к6 клеток Физического урона (которому нельзя сопротивляться), когда действие препарата заканчивается, поскольку регенерация пытается "вылечить" имплантаты.

### ВУДУ'АКУ

Wudu'aku

**Вектор**: Всасываемый, Ингаляционный

**Скорость**: 2к6 минут

**Длительность**: Сущность + 1к6 часов, максимум 12 часов

**Тип привыкания:** Психологический

**Эффект**: +2 ко всем проверкам группы умений Призывание и +2 к Харизме при общении с духами человека.

**Экзотический ингредиент**: Натуральный минеральный элемент из измельчённых окаменелостей из внутренних регионов Австралии.

Хотя препарат помогает вызывать духов человека, он не так хорош для всего прочего призывания. После приёма препарата пользователи получают штраф в -2 ко всем проверкам группы умений Призывание и -2 к Харизме при вызове любого духов любого другого типа в течение двадцати четырех часов после этого.

### ДЫМОК

Little smoke

**Вектор**: Ингаляционный

**Скорость**: 2к6 минут

**Длительность**: Сущность + 1к6 часов,максимум 12 часов

**Тип привыкания:** Психологический

**Эффект**: Даёт силы твари Сокрытие и Замешательство.

**Экзотический ингредиент**: Три единицы натуральных рафинированных трав с Великих равнин Северной Америки.

В конце срока действия Проницательность и Сила Воли пользователя уменьшаются до 1 на равное время.

### ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК

Animal tongue

**Вектор**: Всасываемый

**Скорость**: 3к6 минут

**Длительность**: Сущность + 1к6 часов,максимум 12 часов

**Тип привыкания:** Психологический

**Эффект**: Даёт силу твари Контроль Животных.

**Экзотический ингредиент:** Натуральный растительный элемент из мякоти кактуса манзана, растущего в Ацтлане.

Когда действие препарата заканчивается, пользователь испытывает неестественный страх перед животными в течение периода времени, равного продолжительности действия наркотика. Относитесь к этому так, как будто животные, мирские или паранормальные, которые приближаются к персонажу, имеют силу Ужас. Духи не считаются животными.

### КРОВЬ СКАЛЬНОЙ ЯЩЕРИЦЫ

Rock lizard blood

**Вектор**: Всасываемый

**Скорость**: 30 минут

**Длительность**: Сущность + 1к6 часов,максимум 12 часов

**Тип привыкания**: Физический[3]

**Эффект**: Даёт силу твари Иммунитет против болезней и токсинов

**Экзотический ингредиент**: Натуральный травяной элемент из мякоти североамериканского плакучего дерева.

В конце времени действия персонаж получает 2Ф урона (которому нельзя сопротивляться) и -4 кубика ко всем проверкам на сопротивление болезням и токсинам в течении равного времени.

### ПЫЛЬ ЗОМБИ

Zombie dust

**Вектор**: Контактный, Инъекционный

**Скорость**: 2 боевых хода

**Длительность**: Сущность +1к6 часов, максимум 12 часов

Тип привыкания: Физиологический

Эффект: Подготавливает цель к одержимости.

Экзотический ингредиент: Экзотические останки метачеловека

Состоящая из порошка рыбы фугу, морской жабы и древесной лягушке хайла и алхимических примесей, это новое прочтение древней формулы вуду мгновенно подготавливает цель к одержимости. Хотя он может обеспечить быстрое преобразование союзника, препарат также может быть использован против нежелающих этого врагов. Обратите внимание, что они все еще совершают проверку Интуиции + Сила Воли, чтобы противостоять одержимости.

### ТЕНЬ

Shade

**Вектор**: Ингаляционный

**Скорость**: Мгновенный

**Длительность**: Сущность + 1к6 часов,максимум 12 часов

**Тип привыкания**: Психологический

**Эффект**: Астральная проекция

**Экзотический ингредиент:** Натуральный растительный элемент из пыльцы красной орхидеи Юго-Восточной Азии.

Это соединение заставляет пользователя, даже обычника, астрально проецироваться. Также оно предоставляет всем пользователям, включая обычников, доступ к метапланам, если они находятся в компании духа-наставника или посвящённого. В конце времени действия пользователь получает 10 клеток оглушающего урона (которому нельзя сопротивляться). Персонажи должны вернуться в свои тела до истечения срока действия, иначе умрут. Тень позволяет пробуждённым пользователям сохранять свою астральную форму дольше, чем обычно, прибавляя продолжительность действия препарата к нормальному астральному времени.

## ЧИПЫ

### ПСИЧИПЫ

PsychChips

**Скорость**: Мгновенный

**Длительность**: 48 часов

**Тип привыкания**: Психологический

**Эффект**: Устраняет последствия негативных психологических качеств. См. ниже.

ПсиЧипы – это средство для лечения психологических расстройств, которое бывает разных видов, чтобы компенсировать всё, что угодно, от ОКР и фобий, до всего, что вы можете вообразить. Находясь под их влиянием, пользователь больше не страдает от каких-либо штрафов из-за качеств, связанных с его психологическим состоянием. Однако подкрутка мозга имеет определённые побочные эффекты. Пользователи, как правило, чувствуют себя вялыми, и имеют штраф -1 к Реакции во время работы чипа. Кроме того, если у пользователя развивается зависимость и он перестаёт использовать чипы, качество, которому он противодействовал, усиливается на одну ступень (например, Умеренная фобия становится Тяжёлой).

Легальные псичипы могут справляться со Слабыми и Умеренными качествами. ЛОЖЬ может компенсировать Тяжёлые качества.

3 Видимо, Физиологический

## КЛАССЫ НАРКОТИКОВ

**Уличное варево:** Изготавливаются местными бандитами в подвале или на складе. Варщик разбавляет чистые наркотики, чтобы получить больше продукта для продажи и увеличить прибыль. Зато они стоят вдвое дешевле стандартных, но время вырубания (то есть негативных последствий) удваивается. Любые броски на взаимодействие препаратов получают +1; если используется несколько уличных препаратов, этот модификатор является кумулятивным.

**Стандартные**: Качество препарата по умолчанию, если не указано иное. Никаких изменений в эффектах или стоимости.

**Фармацевтические**: Максимальная культура производства, применяемая для минимизации примесей и стандартизации эффектов. Цена удваивается. Любые эффекты вырубания длятся вдвое меньше. Порог зависимости снижен на 1. Фармацевтические – это минимальный класс для дизайнерский препаратов.

**Дизайнерские**: Препарат, созданный для конкретного метачеловека, дополнительно снижающий побочные эффекты и оптимизирующий преимущества. Цена утраивается, но по сравнению с фармацевтическим препаратом (т.е. цена в шесть раз выше стандартной), кроме того, изготовителю нужно держать запись ДНК пользователя в файле. Вырубание значительно слабее и длится только четверть стандартного времени. Если все используемые препараты являются дизайнерскими, то броски на взаимодействие препаратов получают -1.

При использовании дизайнерского перпарата не на предполагаемого пользователя, считайте препарат уличным варевом.

## КАСТОМИЗИРОВАННЫЕ ПРЕПАРАТЫ

Возможно, вы просмотрели каталог доступных лекарств и обнаружили, что их не хватает. Зато у вас есть чёткое понимание, чего вы желаете, настойчивость и деньги. Что ж, это раздел для вас. Кастомизация препарата включает в себя два шага: выбор основы, а затем добавление к ней одного или нескольких блоков.

### ОСНОВЫ

Основа является отправной точкой для создания индивидуального дизайнерского препарата. Варщик выбирает одну основу и основывает на ней препарат. У каждой основы есть определённая тема, которая может помочь вам решить, подходит ли она для нежного результата.

#### ОСНОВА 1 (ТАНК)

Тело +2, Сила Воли +1, Сопротивление Боли 3, Харизма –2

#### ОСНОВА 2 (ЗАЩИТНИК)

Ловкость +1, Реакция +1, Интуиция +1, Сила –1, Логика –1

#### ОСНОВА 3 (ГЕНИЙ)

Логика +2, Интуиция +2, Сила Воли –1, Реакция –1

#### ОСНОВА 4 (ОБАЯШКА)

Харизма +1, Социальный предел +1, Ловкость –1

#### ОСНОВА 5 (ВОИН)

Сила +1, Ловкость +1, Тело +1, Сила Воли –1

### БЛОКИ

У каждого блока есть два или три уровня. Блок, дающий некий бонус, несовместим с другим блоком, накладывающим на противоположный этому бонусу штраф. Кроме того, если основа имеет отрицательный модификатор для атрибута, можно использовать только уровень 1, уровень 2 или блок, увеличивающий этот атрибут.

При использовании кастомизированных препаратов помните, что атрибут не может быть снижен ниже 1. Если кто-то принимает препарат, который изменит атрибут на 0 или ниже, он парализуется до тех пор, пока действие препарата не закончится, так как его тело не может функционировать.

#### БЛОК 1 (КРУШИЛА)

**Уровень 1:** Сила +1, Интуиция –1

**Уровень 2:** Сила +2, Интуиция –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

**Уровень 3**: Сила +3, Интуиция –1, качество Низкая Болевая Устойчивость (стр. 89, ОКП SR5), эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

## ЦЕНА КАСТОМИЗИРОВАННЫХ ПРЕПАРАТОВ (ЗА ДОЗУ)

| Элемент | Доступность | Цена | Рейтинг Зависимости | Порог Зависимости |
|---|---|---|---|---|
| Основание 1–5 | 4Л | 75¥ | 6 | 2 |
| Блок 1–8 (за уровень) | +1 | +20¥ | * | * |
| Блок 9 (за уровень) | +2 | +40¥ | * | * |
| Блок 10–13 (за уровень) | +2 | +30¥ | * | * |
| Усилитель | +1 | +50¥ | +1 | +1 |

### БЛОК 2 (ГРОМИЛА)

**Уровень 1**: Тело +1, Логика –1

**Уровень 2**: Тело +2, Логика –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

**Уровень 3**: Тело +3, Логика –1, Интуиция –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

### БЛОК 3 (УДАРНИК)

**Уровень 1**: Ловкость +1, Сила –1

**Уровень 2**: Ловкость +2, Сила –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления)

**Уровень 3**: Ловкость + 3, Сила –1, качество Дрожащие Руки (стр. 86, ОКП SR5), эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

### БЛОК 4 (МОЛНИЕНОСНЫЙ)

**Уровень 1**: Реакция +1, Логика –1

**Уровень 2**: Реакция +2, Логика –1, Сила Воли –1

**Уровень 3**: Реакция +3, Логика –1, Сила Воли –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

### БЛОК 5 (ЭЙНШТЕЙН)

**Уровень 1**: Логика +1, Сила Воли –1

**Уровень 2**: Логика +2, Сила Воли–1, Интуиция –1

**Уровень 3**: Логика +3, Сила Воли–1, Интуиция –1, эффект вырубания: –1к6 кубика Инициативы[1]

### БЛОК 6 (ЧУТКОСТЬ)

**Уровень 1**: Интуиция +1, Сила –1

**Уровень 2**: Интуиция +2, Сила –1, Реакция –1

**Уровень 3**: Интуиция +3, Сила –1, Реакция –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

### БЛОК 7 (НЕСОКРУШИМЫЙ)

**Уровень 1**: Сила Воли +1, Тело –1

**Уровень 2**: Сила Воли +2, Тело –1, Ловкость –1

**Уровень 3**: Сила Воли +3, Тело –1, Ловкость –1, Сила –1

### БЛОК 8 (КРАСНОБАЙ)

**Уровень 1**: Харизма +1, Сила –1

**Уровень 2**: Харизма +2, Сила –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

**Уровень 3**: Харизма +3, Сила –1, качество Грубиян (стр. 85, ОКП SR5), эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

1 –1к6 Initiative Dice. Видимо -1к6 Значения Инициативы.

### БЛОК 9 (ШОК И ТРЕПЕТ)

**Уровень 1**: +1к6 Инициативы, эффект вырубания: 4О урона, без сопротивления

**Уровень 2**: +2к6 Инициативы, –1 ко всем пределам, эффект вырубания: 4О урона, без сопротивления

**Уровень 3**: +3к6 Инициативы, –2 ко всем пределам, эффект вырубания: 8О урона, без сопротивления

Следующие блоки являются продвинутыми и из-за сложности имеют только 2 уровня.

### БЛОК 10 (НАХОДЧИВЫЙ)

**Уровень 1**: Интуиция +1, Логика +1, Харизма –1, эффект вырубания: 1О урона, без сопротивления

**Уровень 2**: Интуиция +2, Логика +2, Харизма –2, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

### БЛОК 11 (ГЕНЕРАЛ)

**Уровень 1**: Харизма +1, Сила Воли +1, Сила –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

**Уровень 2**: Харизма +2, Сила Воли +2, Сила –1, Ловкость –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

### БЛОК 12 (СОПРОТИВЛЕНИЕ)

**Уровень 1**: Тело +1, Сила Воли +1, Логика –1, эффект вырубания: 1О урона, без сопротивления

**Уровень 2:** Тело +2, Сила Воли +2, Логика –1, Реакция –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

### БЛОК 13 (ДЕМОН СКОРОСТИ)

**Уровень 1**: Ловкость +1, Реакция +1, Сила –1, эффект вырубания: 1О урона, без сопротивления

**Уровень 2**: Ловкость +2, Реакция +2, Сила –1, Интуиция –1, эффект вырубания: 2О урона, без сопротивления

Чтобы создать свой собственный препарат, сначала выберите основу, с которой хотите начать, а затем уровень блока, который хотите добавить. Вы можете добавлять дополнительные блоки до тех пор, пока конечный препарат соответствует всем следующим ограничениям:

- Общее количество кубиков Инициативы из всех источников не может быть увеличено более чем на +4к6.
- Максимальный допустимый бонус из всех источников к любому атрибуту составляет +4.

## ПРИМЕР НАРКО-ПЕРСОНАЖА

Врэкер, эльф-бандит, решает, что для выживания на улицах ему нужно преимущество. Не имея возможности позволить себе кибервэр, он покупает кастомизированные наркотики. Его атрибуты таковы:

| Т | Л | Р | С | СВ | Л | И | Х | Сущ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 6 |

Врэкер, эльф-бандит, решает, что для выживания на улицах ему нужно преимущество. Не имея возможности позволить себе кибервэр, он покупает кастомизированные наркотики. Его атрибуты таковы

Рассмотрев варианты, он решает начать с Основы 2: Ловкость +1, Реакция +2, Интуиция +1, Сила -1 и Логика -1. К этому он добавляет блок 2 на уровне 3 для Тело + 3, Логика -1, Харизма -1 и эффект вырубания в виде 20 урона без сопротивления. Затем он добавляет Блок 9 на уровне 2 для Инициативы +2к6, -1 ко всем пределам и эффект вырубания в виде 40 урона без сопротивления. Он хотел бы добавить блок 2, чтобы ещё больше увеличить Ловкость, но он бы снизил Силу ниже 1. Так что он добавляет блок 4 на уровне 2 для Реакции +2, Логики -1 и Силы Воли -1. Вот препарат его мечты.

Конечный препарат даёт следующий эффект:

**Физические атрибуты:**

Тело +3, Ловкость +1, Реакция +4, Сила -1

**Ментальные атрибуты:**

Сила Воли -1, Логика -2, Интуиция +1, Харизма -1

**Другие эффекты:**

+2к6 к Инициативе, 60 урона без сопротивления, когда действие препарата заканчивается

Врэкеру нравится эта комбинация, но он не хочет ждать 3 боевых хода, чтобы она сработала, поэтому он добавляет два ускорителя, чтобы изменить скорость с 3 боевых ходов на 1.

Кастомизированный наркотик Врэкера будет иметь Доступность 15Л, цену 355¥ за дозу, рейтинг Зависимости 10 и порог Зависимости 8. Мощная штука, но требует большой аккуратности, так как быстро вызывает зависимость.

### ДОСТУПНЫЕ УСИЛИТЕЛИ

| Тип Усилитель | Эффект |
|---|---|
| Всасываемость | Добавляется вектор: Всасываемость |
| Ингаляционность | Добавляется вектор: Ингаляционность |
| Ускоритель | Уменьшает скорость на 1 боевой ход, складывается до 3 раз |
| Стойкость | Добавляет 1к6 к броску на определение продолжительности; складывается до 3 раз: конечная длительность до 10 x 4к6 |

- Ни один атрибут не может быть снижен ниже 1.
- Максимальный уровень блока, который положительно изменяет атрибут, который понижен выбранной основой, равен 2.
- Оглушающему урону от эффекта вырубания нельзя сопротивляться. Если этот урон заполняет Счётчик Оглушающего состояния пользователя, оставшийся урон переливается в Счётчик Физического состояния из расчета 1 клетка Физического урона за каждые 2 клетки Оглушающего (или их части).

Базовая продолжительность кастомизированных препаратов составляет 10 x 1к6 минут. Базовый вектор – Всасываемый, а базовая скорость – 3 боевых хода. Их можно изменить с помощью усилителей, как указано в таблице **“Доступные усилители”**. Влияние усилителей на цену и привыкание указаны в таблице ”Цена кастомизированных препаратов”.

В зависимости от того, что вы хотите, Доступность и цена препарата могут быть довольно высокими. Преимущество получения именно того, что вы хотите, делает кастомизированные препараты популярным выбором многих профессионалов. Однако такие наркотики нельзя найти на улицах, как обычные наркотики. Для приобретения кастомизированных препаратов требуется контакт с химиком или дилером с рейтингом Связей не менее 5; такой же уровень контакта необходим для приобретения исходных ингредиентов, необходимых для самостоятельного производства. Ингредиенты стоят половину обычной цены препарата. Для изготовления кастомизированных препаратов требуется пройти Длительную проверку Химии + Логика ([Доступность препарата x2], [8 часов]). Глюк в любой части Длительной проверки требует, чтобы игрок начал проверку заново без каких-либо успехов; при критическом глюке все ингредиенты уничтожаются и не могут использоваться впоследствии.

## И СНОВА О ВРЭКЕРЕ

**Во время жеребьёвки на засаду Врэкер вытягивает короткую соломинку и принимает дозу долгого пути, чтобы убедиться, что он не заснёт и не пропустит прибытие конкурентов на склад, где произойдёт наркосделка. В 2 часа ночи появляется соперничающая банда. Врэкер будит своих приятелей, и они впятером врываются внутрь. Врэкер, зная, что дела идут плохо, вводит дозу своего кастомизированного наркотика. Поскольку он находится под воздействием двух наркотиков одновременно, Врэкер должен проверить их взаимодействие. Он бросает 1к6 и получает 2, так что ничего не происходит. Бой проходит быстро и успешно. В ознаменование большого выигрыша Виндикатор, партнер Врэкер, пускает по круге немного дипвида. Сделав пару затяжек, Виндикатор передает Врэкеру, который затягивается, не задумываясь о последствиях. Поскольку он теперь находится под воздействием трёх разных наркотиков, Врэкер должен снова проверить взаимодействие. Теперь Врэкер делает бросок 2к6, но дипвид был приготовлен на улице, поэтому добавляет +1. Он выкидывает 3 и 5, так что с модификатором +1 итоговый результат равен 9, что означает, что Врэкер немедленно страдает от последствий вырубания всех трёх наркотиков.**

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПРЕПАРАТОВ

При одновременной работе нескольких препаратов могут происходить удивительные вещи. Иногда тебе везет, иногда нет, но чем больше в замешано наркотиков, тем хуже может быть. Если вы принимаете наркотик, находясь под действием другого или восстанавливаясь после вырубания, вы рискуете столкнуться с взаимодействием препаратов.

Бросьте 1к6 аза каждый наркотик после первого и подсчитайте результаты. Измените общее значение сообразно классу наркотиков (если применимо) и сверьтесь со следующей таблицей.

### ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПРЕПАРАТОВ

**Уличное варево**: +1 к результату за каждый применимый наркотик

**Дизайнерский:** –1 к результату за каждый применимый наркотик

| Бросок | Эффект |
|---|---|
| 1 | Удвойте время действия каждого наркотика |
| 2-4 | Нет дополнительного эффекта |
| 5-6 | Удвойте время каждого вырубания |
| 7-9 | Эффекты вырубания действуют немедленно |
| 10 | Немедленно получите 3О урона, без сопротивления |
| 11-13 | Эффекты вырубания наносят Физический урон, а не Оглушающий |
| 14+ | Немедленно получите 10Ф урона, сопротивление только Телом |

# ЛОЖНЫЕ ЧИПЫ

## ОБЫЧНЫЕ ЛОЖНЫЕ ЧИПЫ

Вот эффекты некоторых распространенных чипов «Лучше обыденной жизни». Они считаются эмочипами (стр. 451, ОКП SR5), что означает, что у них Доступность 4Н, стоимость 50 ньюйен, рейтинг Зависимости 6 и порог Зависимости 2.

### ДЕПРЕССАНТ

**Эффект**: Реакция –1, Интуиция +1

### ПОДЪЁМНИК

**Эффект**: Интуиция –1, Реакция +1

### ГИПЕР

**Эффект**: Реакция +1, Ловкость +1, Интуиция –1, Харизма –1

### ЧИЛЛЕР

**Эффект**: Харизма +1, Интуиция +1, Логика –1, Сила Воли –1

## СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ЛОЖНЫЕ ЧИПЫ

Куда более редкий товар, чем обычная ЛОЖь. У них Доступность 8Н, стоимость 200 ньюйен, рейтинг Зависимости 6 и порог Зависимости 2.

### БЕРСЕРК

**Эффект**: +1 Сила +1, Тело +1, Логика -1, Сила Воли –1

Всякий раз, когда пользователь вступает в бой он использует действие Отморозок (стр. 161, Run & Gun); обучение боевым искусствам не требуется.

### ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

**Эффект**: Тело +1, Логика –1

Может совершать Прерывающее действие Телохранитель (стр. 165, Run & Gun) без траты Грани.

Когда чип вставлен, пользователю назначается цель для защиты. Пользователь будет защищать её прежде всего.

### ЛАЗУТЧИК

**Эффект**: Ловкость +2, Сила +1, Харизма -2, Гимнастика 2, Замочник 2, Ловкость Рук 1

**Жадность**: Пользователь должен пройти проверку Силы Воли (3), чтобы противостоять желанию украсть ценный предмет, оставленный без присмотра.

**Кайф от ограбления**: Пользователь должен пройти проверку Силы Воли (2), чтобы остановиться посреди работы.

Если Харизма пользователя снижается ниже 1, персонаж приобретает качество Грубиян (стр. 85, ОКП SR5), кроме того, он приходит в сознание во время работы программы. Качество исчезает, когда п-фикс останавливается.

### МИРОТВОРЕЦ

**Эффект**: Реакция -1, Интуиция -1, Сила Воли -1, Харизма -1

Чип предназначен для облегчения контроля жертвы извлечения без необходимости в угрозах и принуждении. Программа эмулирует эмоции и мысли созависимого, которые делают пользователя пассивным и послушным. У жертвы будет пьяная, невнятная речь и остекленевший вид.

# СУМРАЧНОЕ БУДУЩЕЕ

Когда обломки бетона скользнули между пальцами Корка и упали в канализацию, в воздух поднялось облачко пыли. Ощущение власти никогда не ослабевало. Взрыв эндорфина происходил всякий раз, когда он раздавливал что-то кибер-рукой. Эндорфины не влияли на руку, но заставили остальную часть его дергаться.

Поддаваться порыву стало привычкой. Привычка, которой он не должен был потакать, особенно, когда план состоял в том, чтобы сидеть снаружи и выглядеть незаметно. Каблук боевого ботинка, постукивающий по бетону, выдавал его. Бедро ударялось о скамейку, когда нога дёргалась. Совершенно нормальный нервный тик. Для ребёнка, ожидающего автобуса. Единственной фальшивой нотой, проблемой, была рука и кусок бетона, который он не мог перестать крошить.

Он чувствовал себя не в своей тарелке с самого Бостона. С тех пор, как закончилась терапия после последней имплантации. Может быть, часа за три до того, как дракон взбесился и всё заблокировал. Он чувствовал себя не в своей тарелке. Не чувствовал себя цельным.

Врачи предупреждали. Говорили, что он опасно близок к тому краю, к той точке, где метачеловеческое существо больше не может существовать. Он не рассказал им о последней операции. Той, которая включала в себя гравировку рун на костях и имела больше отношения к докторской по тауматургии, чем по медицине. Он не мог видеть руны под плотью, но знал, что они были чертовски сложными. Четыре вокруг черепа, пять на ребрах и грудине; а бедра и вовсе были похожи на шахматные фигуры. У обеих ног был полный комплект, по одной руне на каждой из двадцати шести костей. Он не был посвящен ни в чертежи, ни в особенности того, как руны работают, но он знал, что должны были делать, и знал, что они справляются.

После кисти, глаз, ушей, искусственных мышц и подкожной брони он уже чувствовал отделение. Ощущение, что он становится больше машиной, нежели человеком. Врачи предложили прекратить. Они дали ему шанс сохранить человечность, но не предложили ничего взамен, чтобы сохранить преимущество на улицах. Он взял его, как жукоголовый завидевший кальхоту[1]. Наркоман есть наркоман, будь то ЛОЖь или замена костей.

Пачка документов, отказ от ответственности и первоклассная система проводных рефлексов от Спинраду него в теле, ну ещё примерно сотня повторений одного и того же вопроса и предупреждения: “Вы уверены? Это, скорее всего, убьёт вас”. Но он выжил и тем заставил докторов НеоНЭТ чесать головы.

Теперь он был быстрее, сильнее и выносливее любого уличного самурая континента. И он всё ещё выглядел лет на двадцать с небольшим, лёгкой щетиной, копной всклокоченных волос и отсутствующей рукой, которая обычно вызывала сочувствие, а не страх.

Если, конечно, он не дробил ею бетон.

1 Calhots – калифорнийская ЛОЖь – Cal – California. У них там законы на чипы куда более либеральные, поэтому их можно легально купить в Калифорнии, но получить за них люлей, если куда-то притащишь.

## ПРОБЛЕСК БУДУЩЕГО

### ТОПИКСТАРТЕР: CLEAR

Вы меня не знаете, но когда я закончу – захотите узнать. Рассматривайте этот пост как запрос о получении расширенного доступа к Джекпоинту, Нексусу, Репозиторию и/ или Александрии. Недавно занятая должность даёт мне доступ к огромному количеству информации, которую я хочу предложить в качестве бартера за вход в одно из этих элитных хранилищ теневой информации. Я буду продолжать выдавать дополнительную информацию по мере того, как новая должность будет меня просвещать, хотя я уверен, что новые данные будет не так то легко получить.

Давайте начнём со вступления. По традиции в тени я не буду называть своё настоящее имя, только новое прозвище, так что я буду ожидать некоторых сомнений и недоверия. Мне всё ясно, я здесь для того, чтобы обсудить будущее аугментации, области, за развитием которой я наблюдал на протяжении многих лет изнутри. Меня так и подмывает сказать – из глубины сердца, но я никогда не был в середине. Я работал на переднем крае, прокладывая путь в будущее.

Что касается менее поэтической версии моих полномочий, то я один из немногих людей в мире, у которых есть то, что называется “системой типа О”. Мой геном является основой для многих стандартных биомодификаций и одним из простейших типов для индивидуальной разработки лекарств против отторжения при установки новых кибернетических усовершенствований. Последние четыре года я был добровольным объектом экспериментальных аугментаций. Во время тестирования аугментаций следующего поколения я использовал новые системы для того, что я назвал корпоративным шпионажем, а вы – бегом в тени. Несмотря на то, что в то время я был настолько лояльным гражданином, насколько могла пожелать любая корпорация, у меня также было достаточно хэдвэра, чтобы понять, что будущее любого сотрудника на моей должности ограничено. Зная это, я никогда не позволял данным проходить мимо меня без сканирования и копирования.

Я мог бы выложить всё, но большая часть технического трёпа не для местной аудитории, это не тот стиль, который я видел в ваших дата-хейвенах. Я разделил свои материалы по различным аспектам аугментации, чтобы они соответствовали вашим практикам и нормам.

## КИБЕРТЕХНОЛОГИЯ

В последние годы программы исследований и разработок кибервэра адаптировались для преодоления проблем из-за нанопроизводства. Эти изменения не только повлияли на текущую практику, но и оказали существенное влияние на разработку будущих проектов. Исследования и разработки в кибертехе сосредоточены на трёх основных областях продвижения: новые материалы, внешние системы и индивидуальные системы. Хотя каждый бренд, как крупный, так и второстепенный, будет утверждать, что самые лучшие, новейшие или величайшие инновации продают именно они, эти “новые” системы – просто хорошо разрекламированные форки. Движущими силами любых подлинных достижений в этой области являются Сейдер-Крупп, Ренраку и Спинрад Индастрис, каждая из которых концентрирует усилия в различных областях.

- Интересное трио. Оно прекрасно справляется с охватом большей части цивилизованного мира.
- Traveler Jones
- Есть какие-нибудь предположения относительно того, на кого из этих троих работал наш кандидат?
- Slamm-0!
- Ух ты! Никаких догадок. Вот [ссылка] для ставок. Сейчас самый высокий коэффициент у Усин – 100:1, а СК и НеоНЭТ являются фаворитами с 2:1 и 3:1 соответственно. Деньги улетят когда, когда Clear признает свою принадлежность или появятся неопровержимые доказательства.
- /dev/grrl
- Это выходит из-под контроля. Неужели она ставит на все?
- Slamm-0!
- Ставки меня не беспокоят, но использование Джекпоинт для продвижения ставок беспокоит. Триумвират?
- Balladeer
- Репрессии придётся отложить до тех пор, пока я не выйду в ноль.
- Glitch

В настоящее время С-К является лидером в использовании новых материалов как для производства кибервэра, так и в нём самом. Умные материалы, кастомные сплавы и полимеры, новые синтетические вещества и вариации обычных материалов – всё это используется отдельно и в сочетании. Немецкая мегакорпорация перестраивает внутреннюю функциональность каждой системы, разработанной ими для использования этих новых материалов, что привело к существенному снижению биоотторжения, повышению физической стабильности и расширению функциональности. Их самое уникальное открытие – полифункциональность. Полифункциональные системы способны адаптироваться и самоизменяться на ходу, подстраивая себя под необходимые параметры. Полифункциональные системы всё еще дорабатываются, но уже есть рабочие прототипы, а к концу десятилетия планируется выход на рынок. Без сомнения, мегакорпоративный шпионаж создаст альтернативу, но пока фундаментальные исследования С-К контролирует надёжно.

- Кроме того, ожидайте, что на маркетологическом "конец десятилетия" это "конец следующего десятилетия", ведь меги будут грызть друг друга, чтобы получить преимущество и задержат весь процесс.
- Icarus

Ренраку уже много лет работает над ребрендингом. Одна из следующих больших вещей, которую выпустит новая и улучшенная Ренраку, – это экзовэр. Как ни удивительно, но эта новая идея имеет поверхностное сходство со старой, впрочем маркетинг и PR Ренраку обязательно придумает бренд, который не будет напоминать ни одну конкурирующую мегакорпорацию. Экзовэр – это термин для кибернетических аугментаций, большая часть которых размещается вне тела. Такой подход позволяет минимизировать инвазивность процедуры и рассинхронизацию биологического тела, позволяя увеличить количество систем; упростить доступ для ремонта, замены или обновления; позволит системам обходить определённые физические ограничения; сделает модификации более социально приемлемыми. Последняя часть меня интересует больше всего, поскольку противоречит классической тенденции "быстрее, выше, сильнее".

В настоящее время Ренраку проводит тестирование на фокус-группах кампании по парному пиару: общий ребрендинг и продвижения экзовэра. Одна часть кампании призвана повысить чувство безопасности, вызванное более крупными сотрудниками службы безопасности. Но не крупными метами, типа троллей, а обычными людьми, внешне модифицированными, чтобы быть такими же большими и сильными, как тролли. Визуальный образ прилизанного кибер-бойца из тридов уступает место меха-киборгу рубежа веков. Другой поток пиара масштабнее и тоньше. Это попытка изменить общественное мнение; сделать скрытый кибервэр, особенно наступательные системы, социально неприемлемым. Они атакуют все звенья цепочки распространения кибервэра, от производства до конечного потребителя, пытаясь убедить клиентов в том, что скрытый кибер – угроза для общества. Их аргументы, как правило, давят на то, что любой обладатель скрытых систем, почти наверняка представляет угрозу общественному порядку; а любой, кто пробует скрыть оружие, стремится сделать нечто незаконное, аморальное или иное неприемлемое. Очевидно, что ни Ренраку, ни какая-либо другая мегакорпорация не собирается прекращать выпуск встроенного атакующего кибервэра. Они просто продвигают идею того, что внешние системы более социально приемлемы. Такие усилия в области социальной инженерии могут получить распространение, став более чем специфичными для Ренраку, косвенно усилив желаемую репутацию здоровой и дружественной корпорации. Хотя сейчас Ренраку является единственным крупным игроком, сконцентрированным на внешних системах, корпоративный шпионаж и рыночные силы рано или поздно приведут каждую корпорацию к этой кормушке. Наиболее прибыльным рынком, само собой, будут дешёвые внешние системы для клиентов из третьих стран, где особенно ценится сокращение времени операции и оборудование, которое можно отремонтировать или заменить с минимальными техническими навыками.

- Хорошо, я понимаю проблему троллей/людей с точки зрения Ренраку, но что произойдёт, когда Эво или Арес возьмутся за экзовэр для троллей? Первая мысль – шагающая полевая артиллерия в комплекте с вооружением для самозащиты. Блин!
- 2XL
- Схема пиар кампании звучит будто она сосредоточена на больших модах, но как насчет второстепенных? Я не вижу, чтобы вся эта социальная инженерия имела отношение к делу. Мегакорпорации и совершенные люди, которые им служат, могут диктовать, что является "нормальным" в том, что они считают цивилизованным миром, но они не составляют большинство населения планеты. А что с регионами, где норма не ценится? Clear упомянул третий мир, но мы все бежим в тенях первого, где до стандартов никому нет дела.
- Elijah

Спинрад Индастриз будет продолжать продвигать кибернетические улучшения до тех пор, пока их бесстрашному лидеру не удастся покончить с собой, проверяя то, что, по его убеждению, станет следующей звездой продаж. Прямо сейчас они разрабатывают индивидуальные пакеты кибервэра, которые обеспечивают нулевую межсистемную избыточность и созданы для идеального соответствия конкретному пользователю. На первый взгляд, всё затея – перепаковка обычных кибер-комплектов, массово предлагаемыми другими корпами. Из-за этого любой, кто знаком с различными классами кибервэра (альфа, бета, дельта, омега), думает, что всё понял и идёт дальше. Однако, это хитрая процедура, требующая операционной стоимостью в несколько миллиардов

ньюйен, генетически подобранных препаратов против отторжения или высококачественных материалов для самих устройствах. Системы Спинрада разрабатываются специально для каждого отдельного клиента, как хороший костюм. Пользователь получает все преимущества множества различных систем без ущерба для биологической целостности из-за множества операций, требуемых отдельными системами. Пока Спинрад Индастриз находится на переднем крае этой технологии, но другие мегакорпорации производят и тестируют прототипы в полевых условиях.

- Мои деньги в НеоНЭТ, как и в других мегах с этой технологией. С Закрытия Бостона СпИн стал бездомной корпой и ходят слухи о какой-то сделке между Диком и Джонни.
- Pistons
- KTM имеет несколько систем на такой концепции: специализированные пакеты, инсталлируемые как единое целое. Я наткнулся на записку, в которой говорилось, что "Куро" – элитные оперативники организации. В других документах "Куро" упоминается как набор кибернетики, доступный для самых высокопоставленных сотрудников внутренней охраны.
- Mihoshi Oni
- Эво работает над чем-то подобным, но их продукция, по большей части, посвящена изменению вашей жизни. Маркетинговая стратегия заключается в предоставлении систем, которые позволят внешности полностью соответствовать внутренним ощущениям.
- Plan 9
- Значит, если моё самоощущение – хладнокровный убийца, я могу сделать так, чтобы внешность соответствовала?
- Kane
- Если отбросить глупый комментарий Kane, что может помешать слиянию некоторых этих футуристических идей? Типо кастомной внутренней системы, которая также связана с экзовэром.
- Glitch
- А ведь я только что избавился от кошмаров о нанитах. Теперь что-то новое будет преследовать меня во сне.
- Slamm-0!
- Всем участникам Джекпоинт: Пожалуйста, прекратите публиковать всё, что может вызвать у Slamm-0! кошмары, или мне, возможно, придется нарушить правила об убийстве членов Джекпоинта. Спасибо.
- Netcat

## БИОВЭР

Кибервэр существует уже почти пятьдесят лет, но биовэр появился на улицах почти вдвое позже. Почти каждая кибернетическая система имеет бионический компонент, который имеет аналогичное действие, но менее инвазивен. Конечно, в настоящее время очевидная мегакорпа расширяет рамки биовэра, но на поле есть по крайней мере ещё один, совершенно внезапный, игрок. Чтобы раскопать это требуется много работы и терпения, но исследователи, имеющие некоторое представление о том, где искать, могут раскрыть финансовые потоки, соединяющие малоизвестную исследовательскую организацию с довольно удивительным источником. Две исследовательские программы работают над различными целями и используют совершенно разные подходы к ответу на разные вопросы, но делают они удивительно похожие открытия.

Лидером во всём, что касается биомодификаций, является Эво. Хотя она не отказались от наследия Яматетсу и по-прежнему активно работает в области кибернетики, в настоящее время Эво разрабатывают собственные альтернативы кибер-комплектов Спинрада – кастомные комплекты биовэра или биокомплекты. В то время как кибервэр содержит множество компонентов и частей, которые могут быть адаптированы, удалены или изменены, у биовэр принципиально другая основа. Это означает, что для того, чтобы сделать эти комплекты максимально биосовместимыми, необходим совершенно другой набор процедур. Помимо нестандартных конструкций, основанных на индивидуальных генетических профилях, что является стандартом для многих высококачественных биоаугментаций эти новые конструкции используют протоспецифическое генетическое кодирование для интеграции новых органов и систем в последовательности ДНК, которые предшествовали современному человеку. Результатом является минорная модификация генетического кода пользователя, в основном в его так называемой "мусорной" ДНК, которая совпадает с кодом усовершенствованной системы органов.

- Если это заложено в ДНК, передаётся ли оно потомкам? Может ли следующее поколение родиться с мышечным тоником или синаптическим ускорителем?
- /dev/grrl
- Малыши с улучшенными рефлексами? Ужасно!
- Slamm-0!
- Я так не думаю. Насколько я понимаю, потомство может родиться со способностью принимать модифицированные системы, но кода для развития самой системы нет. Но я свяжусь с Clear для уточнения деталей.
- Butch

У Эво есть широкий спектр уникальных систем, от кибернетических до бионетических, которые они предлагают своим гражданам и всем остальным, кто хочет

“быть тем, кто они есть на самом деле”. Их новейшим достижением является генетическая модификация, а их исследования продолжают раздвигать область возможных персональных модификаций и улучшений каждый день.

Тем не менее, я хочу обратить внимание на концепции Оуэйнс БиоНайчурал, отметив, что они выходят далеко за рамки всех проектов Эво, даже самых секретных. Эта небольшая фирма расположена в Карибской лиге и извлекает огромную выгоду из довольно свободных законов региона и минимального регулирования испытаний на металюдях. Компания Оуэйнс БиоНайчурал работает на трёх островах, которые ранее входили в состав островов Теркс и Кайкос. Небольшая корпорация, даже не имеющая рейтинга, модифицирует, адаптирует и совершенствует металюдей таким образом, чтобы вывести их за рамки стандартной классификации видов.

Работа, проводимая под руководством доктора Кэрол Оуэйнс, сосредоточена в первую очередь на интеграции в метачеловеческое тело органов и систем, не являющихся метачеловеческими. Основанные на системе генетической модификации (вероятно, украденной) биоаугментации включают естественные биологические функции других видов в биоматрицу метачеловека. На практике это может варьироваться от простого прививания нестандартных систем, таких как вызывающих жжение клеток, до полномасштабных биоконверсий. Пакет модификаций Homo sapiens aquaticus, например, даёт пользователю жабры, перепончатые лапы, гидролокатор, электрочувства, плавательный пузырь, теплоизоляцию и системы компенсации давления в совокупности позволяющие вести полноценную водную жизнь. Само собой, это также делает невозможным что-либо похожее на нормальную жизнь над волнами. Оуэйнс использует комбинацию искусственно выращенных генетически модифицированных органов с желаемыми характеристиками различных видов с уникальным ретровирусным агентом, который позволяет полностью интегрировать биосистемы практически без потери биологической целостности.

Такие радикальные изменения не лишены потенциальных недостатков и побочных эффектов. Из-за генетических модификаций, необходимых для принятия органов, пациенты часто страдают от проблем с фертильностью. Самцы производят сперму, несовместимую с яйцеклетками метачеловеческих самок, а самки часто страдают от немедленной биоинъекции собственных яйцеклеток из-за несовместимого генетического кодирования. У испытуемых возможны резкие гормональные дисбалансы, а у ранних испытуемых часто возникали пороки развития и наблюдалась серьезная психическая деградация. От этих субъектов редко избавлялись немедленно, обычно их выпускают в дикую популяцию острова и контролировали.

Как я уже упоминал ранее, Оуэйнс БиоНайчурал не является экстерриториальной мегакорпорацией. В вот Ацтехнолоджи, официальный владелец островов, вполне экстерриториальна. Ацтехнолоджи распространяет свои права на острова. Финансовые потоки, как я уже сказал, глубоко скрыты, но даже без доказательств финансовой связи трудно поверить, что такая мегакорпорация, как Ацтехнолоджи, позволит проводить такого рода исследования без очень пристального надзора. А то и прямого контроля.

- Имплантация и модификация органов животных на уединенном острове. Что может пойти не так, доктор Моро?
- Bull
- Шутки в сторону, в этом бодихорроре только одна часть важна: “минимальная, если таковая имеется, потеря биологической целостности”. Это изменило бы правила игры в области аугментаций. Имплантанты, которые не разрушают естественные системы и целостность организма, стали бы скачком вперед. Больше не будет киберпсихоза или расстройства диссоциации личности, из-за которых аугментированные чувствуют себя всё менее и менее “человеческими”, в то время как они стали намного больше.
- Plan 9
- Резчики, которые могут функционировать на публике?
- /dev/grrl
- Clear всё ещё упоминает побочные эффекты – психическая деградация. Хотя это и не клинический уровень межличностной диссоциации. Исходя из контекста, это, вероятно, некая форма звероподобия. Широкой публике такое не продать. Вероятно, похоже на оборотня со слабым контролем гнева. Больше животное, чем человек.
- Sticks

## ГЕНОТЕХ

В области генетических аугментаций в настоящее время лидируют Эво, Ацтехнолоджи и Протей, хотя в последнее время у Протея было несколько неудач. Поскольку КФР явно предпочитает жертв с генотехом, исследования были перенесены из всемирно известных институтов в чёрные лаборатории, причём как ААА, так и менее влиятельных корп. Каждая продвигает индустрию вперёд, но в ближайшем будущем не предвидится не только релизов, но и публичного тестирования.

Эво продвигается во всех областях модификации метачеловека с тех пор, как оторвалась от своих японских корней и начала кампанию ЭВОлюции. Корпоративные залы Эво наполнены обильными вариациями метачеловеческих тел. Индивиды упорно трудятся, чтобы стать именно такими: уникальными личностями. Даже если менталитет один и тот же, граждане Эво представляют множество физических вариаций, используя все формы биологических, магических и художественных модификаций, известных разумной жизни, чтобы создать уникальный внешний вид или стиль.

- Самое время указать, насколько это усложняет бег против Эво. В рядах Эво очень мало стандартных сарариментов. Они работают достаточно долго, чтобы избавиться от понятия «нормы». Если кто-то выглядит “нормально”, он выделяется, как больной палец. Быть уникальным – значит ЭВОлюционировать.
- Plan 9
- Это справедливо для всех уровней, начиная с верхних офисов и заканчивая производственными предприятиями, где модификации часто помогают сотрудникам лучше справляться со своей работой. В их отделах доставки тьма сломанных киберконечностей.
- Baka Dabora

Передовая область биоинженерии, в которой вы можете ожидать самых больших скачков, – прямое изменение генома пользователя. Постоянные генетические изменения, которые довольно быстро проявляются в полной мере. Уже разработаны экспериментальные методологии, которые выходят далеко за рамки внесения изменений в установленные геномы различных подгрупп металюдей. Они позволяют скрещивать гены из каждой ветви метачеловечества и продвигают идею включения генетических материалов из множества нечеловеческих видов. Эво разработала свою систему путем обратной инженерии естественной эволюции. Испытуемые проводят неделю или около того в ванне с псевдо-амниотической жидкостью, а их гены изменяются направленной экспрессией. Покинув ванну, пользователи обычно свободны от диссоциативных тенденций стандартных аугментаций и демонстрируют полную биологическую целостность. Магические методы исследований, применявшиеся до и после, показали чёткое и полное изменение ауры испытуемых. Новая биологическая матрица изменяет или заменяет первоначальную биологию пациента, так что что биоинъекция ранее установленных имплантатов, генетически связанных с оригиналом, является реальной возможностью. Серийный кибер- и биовэр не затрагивается.

Ацтехнолоджи использует радикально иной подход: применимую генетическую память. Уже

возможно имплантировать слуховые или обонятельные рецепторы, которые могут улавливать звуки и запахи далеко за пределами нормального метачеловеческого диапазона, но они могут передавать только необработанные данные. Пользователь должен узнать, что означает каждый новый звук и запах и как когнитивно интегрировать эту информацию. Однако эти высокочувствительные рецепторы развились у животных, которые инстинктивно понимали данные и то, как подсознательно обрабатывать и использовать информацию. Эти инстинкты обусловлены генетически, так что Ацтехнолоджи разработала способы репликации этих генов и внедрения генетических инстинктов в пользователя. Такая процедура даёт субъекту доступ к сверхчеловеческим ресурсам без какого-либо обучения. Инстинкты, генетически заложенные в субъекта, позволяют мгновенно интерпретировать сенсорные данные на основе тысячелетней генетической памяти.

- Я видел отчеты о таких экспериментах. Они полезны, не будучи совершенно чужеродным. Однако, меня больше всего интересовали побочные эффекты. Вспышки генетической памяти, которые заставляли испытуемых видеть сны с точки зрения вида, память которого внедрялась. Множество альтернативных гипотез сводятся к "без понятия", но эффект кажется универсальным, в какой-то степени присутствующим в каждом субъекте. Без сомнения, ацци сделают из этого дрэка хорошую рекламу. Пусть это звучит как плюс.
- Butch

На данный момент Ацтехнолоджи не решила проблему множественной генетической памяти. Это означает, что, хотя можно имплантировать физические атрибуты разных видов, ассимилирована может быть генетическая память только одного вида. Ацтехнолоджи замалчивает это, собирая и производя широкий спектр имплантируемых инстинктов, максимизируя то, что можно вытащить из донора. Одновременно с этим, ацци пытаются найти способы объединить виды; методы тестирования и полученные данные указывают на то, что в этом исследовании участвует Оуэйнс БиоНайчурал. Есть неподтверждённые сообщения о том, что они добились некоторого успеха в смешивании генетических воспоминаний двух видов с похожими характеристиками, но пока им не удалось объединить сильно расходящиеся виды или несколько видов.

Есть свидетельства того, что Протею удалось продвинуться в этой области дальше, чем кому-либо, как и в других направлениях. Однако эти доказательства трудно подтвердить, поскольку Протей объединил все свои исследовательские и опытно-конструкторские активы, от ведущих теоретиков до испытуемых, в одном месте: Бостоне. Аркоблок Протея, установленный в гавани в знак преданности мегакорпорации городу, был основным хранилищем данных, в то время как их лаборатории и испытательные центры были разбросаны по всему бостонскому району СВМА. И всё это богатство сейчас почти полностью находится в пределах Карантинной зоны. Можно найти отчёты, которые указывают на то, что Протей преуспел в том, что в настоящее время является вершиной исследований генетического усиления: вливание магии и резонанса. Отчёты Протея показывают, что его исследователи смогли внедрить и активировать гены отвечающие за магический и электрокинетический талант, а также различные способности, магические и пробуждённые, имеющиеся у других видов.

- Слыхал. Это похоже на холодный синтез — заявления ничего не значат, пока их нельзя подтвердить.
- Nephrine

Потеря основной базы в Бостоне была серьёзной неудачей, но отнюдь не последней. Протей совершил ошибку, обратившись в Корпоративный суд с ходатайством о доступе к бостонскому аркоблоку на том основании, что они были на пороге фундаментального прорыва. Они не только не смогли доказать свою правоту, но и нарисовали большую мишень на каждом из своих объектов по всему миру. Все их базы, как и все базы их дочерних компаний, подверглись рейдам самого разнообразного толка, от шпионажа и прослушек, до взломов и грабежей. Одновременно с этим жалоба привлекла внимание нескольких А и АА мегакорпораций, которые обратились к ним с предложениями о сотрудничестве в том, что стало называться "Ревизия мегакорпорации". Столь широкое внимание, как положительное, так и отрицательное, не позволило Протею восстановить утраченное или добиться прогресса в воссоздании своих оригинальных исследований.

- Отчеты могут быть подделаны. Протей может просто пытаться заставить другие корпы думать, что они продвинулись дальше, чем на самом деле. Заставить конкурентов кидать ресурсы в чёрную дыру, которой является Бостон.
- Mr. Bonds
- Протею слишком сильно досталось, чтобы это было уловкой. Они потеряли большую часть ресурсов в Бостоне, и они не входят в число тех, кто контролирует ситуацию. Меги ААА вытеснили из карантинной зоны СВМА все более мелкие меги.
- Glitch

## НАНОТЕХНОЛОГИИ

Потенциальные возможности и преимущества нанотехнологий слишком велики, чтобы даже такое потенциально разрушительное явление, как КФР, целиком их прикрыло. Впрочем, будущее нанотеха будет оставаться неопределённым до тех пор, пока КФР не будет надёжно блокирован или искоренён. Изолированные лаборатории с уровнем биозащиты выше 4 заняты как решением этой проблемы, так разработкой нового класса нанитов, невосприимчивых к КФР. В настоящее время ведущими исследованиями в этой области являются Ацтехнолоджи и Мицушима. Мне не было поручено исследовать наноуспехи НеоНЕТ и Эво, но их наличие весьма вероятно.

Ацтехнолоджи сосредоточилась в основном на использовании нанитов для кратковременного бафа, как у боевых наркотиков, но с более концентрированным основным эффектом и меньшим количеством побочных. Чтобы ограничить риск КФР, наниты жёстко запрограммированы, и ограниченное, не перезаряжаемое хранилище энергии. Наниты действуют как очень специфическая доставка и/или операционная система, а по завершению работы удаляются из системы и выключаются. Они подчиняются запрограммированной серии команд, последней из которых является самоуничтожение, и всё. Системы повышают скорость, силу, рефлексы, ловкость, скорость мышления, выделение феромонов, заживление ран и устойчивость к токсинам. Ожидается, что как только проблема КФР будет решена, Ацтехнолоджи наводнит рынок нанобустами, особенно большой спрос ожидается у охранных фирм и военных подрядчиков.

КТМ ищет в облаке КФР светлую сторону. Корпа активно использовала информацию, собранную в результате изучения пациентов с КФР – "перепакованными", как вы их, кажется, называете, — и анализа того, что эти наниты могут сделать для носителя. Результирующие открытия были в основном сосредоточены на физических возможностях, но недавно была обнаружена способность некоторых нанитов функционировать как матричное устройство и предоставлять перепакованному доступ к Матрице без использования комлинка или кибердеки.

Физические усовершенствования оказались очень похожи на результат усилий Ацтехнолоджи, более того, документация содержит достаточно сходств, чтобы заподозрить корпоративный шпионаж. Одной из основных точек расхождения является функционал нанитов. Ацци хотят, чтобы наниты функционировали как точная система доставки в организм конкретных соединений, в то время как исследования КТМ сосредоточены на использовании самих нанитов в качестве системы аугментации. Для их целей требуется более высокая концентрация нанитов с более простыми командными структурами. Такие системы выполняют единственную задачу, а затем удаляются из системы или, в качестве интересного дополнительного развития, самоуничтожаются, превращаясь в биологически полезные вещества.

- По моим данным, этот "корпоративный шпионаж" может быть совместными усилиями. Тем более что эти корпы имели некоторое отношение к различным проектам в Бостоне.
- Mika
- Не стоит забывать о менее очевидных подозреваемых, Clear: и у НеоНЭТ, и у Эво есть проекты, направленные на развитие нанотехнологий. НеоНЭТ, похоже, сосредоточен на использовании нанитов для формирования простых сетей, которые действуют как устройства с различными целями. Такие устройства могут прятаться в теле объекта и успешно скрываться от обнаружения. Наниты не активны до тех пор, пока не будет дана команда, а затем действуют как любое устройство, которое им нужно эмулировать. Гражданские приложения так же просты, как коммлинк, который управляет всеми устройствами в вашем доме. У армий и спецподразделений могут быть совершенно не обнаружимые кибердеки, глушилки, средства связи или радиодетонаторы.

  Эво не бежит от КФР. Всё, что я видел, указывает на то, что они были первой корпорацией, которая начала давать гражданство пациентам или, по крайней мере, предлагать убежище. Из-за этого, у них будут инфицированные наниты для изучения, а также перепакованные, которые пригодятся для следующего этапа эволюции, основанного на нанотехе.
- Plan 9

## ХИМИЧЕСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ

Говоря об аугментациях, большинство людей думают о постоянных решениях временных проблем. Аугментации, конечно, помогают в решении конкретных задач, но в остальное время? Бесполезны, раздражают или мешают. Так что несколько корп, в том числе, в частности, одна AA, разрабатывают химические улучшения, активируемые на известный срок, зависящий от конкретной задачи. Самыми большими препятствиями в этой области являются смягчение побочных эффектов и минимизация зависимости. Параллельно с этим создаётся подвид химических улучшений, оказывающих более стойкое воздействие. Такие препараты обеспечивают длительный эффект без хирургического вмешательства или риска обнаружения с помощью сканеров кибервэра или рентгена. В обеих сферах лидером является Зета-Империал Кэмикалс, но по крайней мере ещё одна мегакорпорация имеет доступ к их исследованиям.

В сфере одноразовых химических улучшений З-ИК обновляет и модифицирует имеющиеся на рынке препараты для повышения боевых способностей, ослабления боли, фокусировки внимания и ускорения обработки данных, добавляя сопутствующие химические вещества, которые позволяют повышать дозировку и подавлять побочные эффекты. З-ИК прошла путь от клинических исследований, до полевых испытаний, и, за исключением проблем с зависимостью, связанных с улучшениями обработки данных, они были очень успешными. Испытуемые, пристрастившиеся к препаратам для обработки данных, сообщают, что мир кажется плоским и неинтересным после того, как они увидели его так ясно. Корпоративные директивы довольно откровенно говорят об опасности усилителей интеллекта и описывают серьёзные последствия для любых исследователей, которые не принимают надлежащих мер предосторожности, чтобы ограничить их действие предписанными параметрами.

- Корпе не нужны граждане, которые могут думать. Зачастую ликвидируемые сотрудники имеют высокий IQ и, как правило, являются независимыми мыслителями. Корпы следят за всеми, чтобы избежать слишком большого количества свободных мыслей.
- Clockwork

Незадолго до блокировки Бостона и корпоративного шока, З-ИК была на грани внедрения Химвэра™, долгосрочного варианта химического увеличения. Они отказались от маркетинга и передали имеющиеся образцы для проведения дополнительных полевых испытаний. Немалая часть этого запаса была брошена в карантинной зоне. Эффекты таких систем химического улучшения не столь экстремальны, как кибернетические или бионические предшественники, но и это является их преимуществом. Они менее очевидны, их труднее обнаружить, а пользователь испытывает ограниченные, часто незначительные нарушения биологической целостности. Неожиданным результатом этого импровизированного полевого испытания стало открытие, что эти химические вещества кажутся вредными для техномантов и магов. Эффект аналогичен зависимости, развившейся у других испытуемых от краткосрочных усилителей интеллекта, хотя, конечно, симптомов отмены нет, так как наркотики никуда из тела не исчезают. Испытуемые чувствуют, что они более осознанны и мотивированы, и не осознают, что тщательный баланс тела и разума, который им необходимо поддерживать при манипулировании маной или резонансом, затруднён. Степень деградации варьируется от объекта к объекту.

- Благодаря этим исследованиям З-ИК готова совершить большой скачок. Учитывая активность в Ревизии, З-ИК может получить место за большим столом Цюрих-Орбитал или даже понижение одного из членов Большой десятки, и статус AAA.
- Icarus
- Я собрал некоторые цифры, используя все данные, которые мы видели, додумали и знаем наверняка. Даже если только половина из мегазвезд A и AA будут заинтересованы в слиянии, C-K больше не будет номером один. Даже близко. Неудивительно, что в последнее время работы так прибавилось. Даже самый большой из больших мальчиков рискует что-то потерять.
- Glitch

Кибертехнологии, биовэр, генотех, нанотехнологии и химические улучшения – это пять наиболее широко известных методов аугментации, но работодатель поручил мне изучить другие подходы, которые не являются столь распространёнными. Среди них различные магические аугментации, новая процедура, известная как про-загрузка, и ещё пока неясные перспективы. В ближайшее время ни один из этих методов, скорее всего, не появится в меню уличных клиник, но они доступны для всех, кто готов добровольно стать испытуемым в одной из мегакорпораций. У мегакорпораций нет недостатка в добровольцах, ищущих преимуществ на улице, и они без угрызений совести обещают им всё, что они желают. Конечно, привлечение непроизвольных испытуемых также является возможным.

- Предупреждаю всех пугливых (Slamm-0!, я смотрю на тебя), что магические аугментации существуют только в кошмарах.
- Netcat

## МАГИЧЕСКИЕ АУГМЕНТАЦИИ

Кибермансия[1] – страшный термин. Манатех, название, заимствованное из более приземленных систем, таких как лампы Фонарь Люцифера от KTM, не приобрело такого же клейма. Во всяком случае пока. В то время как стандартные аугментации повреждают тело и нарушают естественную стабильность организма, перед установкой манатеха совершаются магические ритуалы, которые привязывают аугментации к ауре пользователя. Затем устройство устанавливается, а биологическая стабильность поддерживается за счет магической связи. У системы есть свои недостатки. В первую очередь тот факт, что связывание заставляет пользователя быть постоянно активным на астральном плане и подключенным к нему. Это, среди прочего, вызывает проблемы с оберегами и доступностью для астральных сущностей. Информация о таких технологиях была получена не с сайта мегакорпорации, а в результате перехвата курьера. Попытки связать курьера и/или проект с корпорацией, стоящей за исследованием, не увенчались успехом.

В настоящее время KTM и Усин работают над совершенствованием магических фоков, которые связывают или усиливают биологическую стабильность субъекта, что позволяет устанавливать аугментации, выходящие за рамки доступного для метачеловека. Эти фоки, называемые якорями сущности, разработаны с использованием принципов, аналогичных кибермасии, которые привязывают душу к телу. Однако вместо того, чтобы связывать исчезающую стабильность, данные фоки усиливают эту стабильность, пока субъект ещё жизнеспособен. Не утверждаю, что понимаю девяносто процентов содержимого исследовательских документов, но понимаю достаточно, чтобы знать, что эта техника работает.

- В этом процессе повсюду прописана магия крови или какой-то вампирский истощение/перенос. Астрально чистым процессом тут и не пахнет. Я бы хотел взглянуть астрально на результат это операции, и посмотреть, насколько сильно повреждена его астральная часть. Кибермансия порождает массу разрушений и довольно быстро повреждает астральное пространство вокруг себя.
- Lyran

Я задался вопросом, стоит ли помещать здесь эту последнюю часть, поскольку она не совсем добровольная аугментация, зато хорошо показывает то, на что пойдут некоторые мегакорпорации, чтобы усилить свои активы. Связь между Аресом и духами насекомых становится всё более известной, но степень и конкретика их взаимоотношений неизвестны. Общественность видит в Аресе убийц насекомых. Корпа удерживала их в Чикаго, уничтожала ульи по всему миру, а затем помогла убрать их из Чикаго, чтобы можно было открыть Локализованную Зону.

1 Способ создания киберзомби – полумёртвых и почти безумных созданий, аугментированных по самые ноздри. Если я всё правильно помню, именно им была троллиха из побочки Shadowrun: Dragonfall.

Арес добился успеха используя классическую стратегию изучения и понимания врага. Стратегия, которая всегда сопряжена с риском понять врага до такой степени, чтобы стать им. Использование особенного оружия, сильных сторон и методов врага против него становится всё более привлекательным вариантом. Во время исследований духов насекомых Арес обнаружил метод, позволяющий наделить людей некоторыми преимуществами и способностями врага. Проекты, которые я смог обнаружить, включали экзоскелетную броню, отравленные когти, сверхчеловеческую силу и рефлексы, а также визуальный доступ к астральному плану.

Исследования и усилия в основном выполняются АнлимиТех, дочерней компанией Ареса, но многие члены Странствующего Рыцаря, Хард Корпс и Росомахи получают эти модификации. Целые подразделения Огнеборцев были аугментированы, чтобы лучше сражаться с духами. Планов на выпуск в продажу я не видел, но если это может повысить прибыль, Арес обязательно их продаст.

- Интересная точка зрения со стороны не-инсайдера, Clear. Хотя это может показаться аугментацией, и Арес может попытаться продать эту дрянь как таковые, на самом деле это просто вариации слияния, когда дух захватывает носителя. Это не аугментация, а ассимиляция.
- Sticks
- Видел некоторые результаты и они довольно стандартизированы. Не совсем уверен, что здесь что-то не так. Арес может просто использовать для модификации своих граждан гено- или биотех с функционалом насекомых. Насекомые привлекают множество исследователей по всему миру и на протяжении веков они вдохновляли на множество изобретений.
- Chainbreaker

## ПРО-ЗАГРУЗКА

Это одно из первых направлений, которые я изучил, когда начал готовить обзор экспериментальных подходов к аугментации. Связи с исследованиями КФР всплыли в самом начале, и я был очарован вирусом с тех пор, как впервые узнал о нём. Это исследование может быть частью надежды, которую так ищет КТМ, но в настоящее время им руководит НеоНЭТ.

Про-загрузка использует наниты, загруженные специальным софтом, для имплантации памяти и навыков. Используя процесс, аналогичный КФР, наниты перезаписывают воспоминания пользователя до такой степени, что он не только получает желаемые навыки, но и обладает полной памятью об обучении, овладении и использовании этих навыков, становящиеся частью их натуры. Однако, у этого процесса есть длинный список плюсов и минусов, которые необходимо учитывать. С положительной стороны, про-загрузка менее инвазивна, чем скилвэр, навыки не могут быть потеряны, как программы или чипы, кроме того нет очевидного ущерба психике или биологической целостности субъекта. Список побочек длиннее. Навыки нельзя переключать на лету, каждый навык должен загружаться индивидуально, каждый должен быть полностью усвоен и интегрирован, прежде чем можно будет добавить следующий, а перезапись создаёт потенциально запутанные или дезориентирующие пробелы и перекрытия в памяти. Конечно, самым большим недостатком и возможным препятствием для продажи является использование нанитов. Исследователи уже экспериментируют с новыми процедурами имплантации, которые не включают наниты, но ни один пока не доведён до ума или тщательно протестирован. Новые процедуры используют различные способы внесения изменений непосредственно в мозг. Каждый из них опасен; каждый требует трудоемкой и тщательной операции на открытом мозге; зато они устраняют любой риск заражения КФР.

- Такого рода операция, скорее всего, отправит вас на тот свет или лишит части мозга. Добавление нескольких навыков или воспоминаний не стоит риска. Если мы говорим о мастерстве гимнаста с золотой медалью, отлично, но если нужно понять, из какого конца пистолета вылетают пули, оставь череп нетронутым. Лучше в тире побывай.
- Stone
- Вторичные последствия очень серьёзны. У клонированных тел могут быть воспоминания и навыки, записанные непосредственно в пустые мозги.
- KidCode
- Если воспоминания можно врезать, их можно и вырезать. Что мешает мегакорпорациям использовать это как ещё один метод контроля, заставить металюдей думать определённым образом или удалить воспоминания, чтобы защитить репутацию, скрыть проект или даже убийство? Предполагается, что технология будет доведена до массового применения.
- Snopes

## ТЁМНЫЕ ДАННЫЕ

Последний пункт касается будущего и прошлого аугментаций и всей информации, которая где-то есть. Информация, которую я собрал, поступила из мегакорпоративных источников по всему миру: A, AA, AAA и даже нескольких нерейтинговых. Многие из этих хранилищ данных изолированы и самодостаточны; ни одна из корпораций не имеет очевидных связей ни с кем другим. Корпы не сотрудничают по этому вопросу так, как в случае с новой Матрицей или Бостоном, они работают над этим параллельно, если не в тандеме.

Чуть раньше я упомянул кибермансию и её пугающую репутацию. До недавнего времени я думал, что имею общее представление о том, что такое кибермансия, но у меня не было практического понимания этого процесса. Как оказалось, я понятия не имел, что это такое, и абсолютно ничего не понимал. Месяц назад я наткнулся на первое упоминание о киберзомби, что заставило меня копнуть глубже, чтобы найти достоверные данные. Увиденное напугало меня до чертиков. Я позволю нижеследующему объяснить, почему это так. Прямо сейчас достаточно сказать, что исследования в области кибермансии подразделяются на четыре широкие категории: Совершенствование процесса, Полевое улучшение, Производство субъектов и Присвоение субъектов. Некоторые корпорации исследуют более одной области, но ни одна из них не работает во всех сразу. Такая ситуация, которая создает много работы для бегущих, поскольку каждая корпа хочет знать об успехах другой.

### СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ПРОЦЕССА

Крупнейшие мегакорпорации, занимающиеся кибермансией, работают над совершенствованием этого процесса. Основные направления исследований сосредоточены на астральной дымке, сохранении памяти субъекта, продлении стабильности, времени проведения ритуала, трате реагентов и требованиях к оснащению места создания.

Устранение эффектов астральной дымки, которые наносят ущерб манасфере вокруг субъекта, является первоочередной задачей. До сих пор наиболее

успешными были вариации метамагии Экранирование, но этот процесс требует мощных заклинателей с глубоким пониманием передовых техник экранирования. Такие специалисты редки, и часто становятся целями для извлечения. За последний год доктор Августа Видессенс была "нанята" четырьмя различными мегакорпорациями.

Сохранение памяти субъекта приобрело большое значение после того, как мегакорпорации начали изучать КФР. То, что они обнаружили, предполагало возможные способы записи воспоминаний или, в случае субъектов кибермансии, их сохранения. Сохранение памяти о себе, необходимо для того, чтобы субъекты оставались жизнеспособными и меньше нуждались во внешнем контроле.

Также важна продолжительность стабильности. Став активными субъекты могут быстро сломаться, а их потребность в частом повышении стабильности ограничивает их полезность. Цель исследований состоит в том, чтобы найти способы продлить время между повышениями. В идеале, конечно, они хотели бы полностью исключить необходимость в повышениях. Я не смог найти доказательств того, что кто-то верит, что это возможно, но невозможные прорывы совершаются постоянно.

Работа над оптимизацией времени и затрат на ритуалы часто сочетается с двумя целями: во-первых, сделать процесс как можно более дешёвым и быстрым. Во-вторых, стандартизировать процедуру таким образом, чтобы она была последовательной и простой в освоении. Одной из самых больших проблем здесь, опять же, является доступность исследователей. Маги-герметисты с уровнем мастерства, необходимым для этого процесса, встречаются редко, а подбор персонажа ещё сильнее усложняется из-за необходимости понимания передовых метамагических техник и моральной гибкости для работы с очень нетрадиционными магическими техниками и подневольными испытуемыми. И без того небольшой список магов, отвечающих этим критериям, в последнее время сокращается, т.к. вероятные кандидаты часто умирают.

Эксперименты такого типа требуют очень специфических условий и очень дорогого снаряжения. Оборудование весьма дорого и труднодоступно, но ещё сложнее найти и содержать рабочую зону, отвечающую всем астральным требованиям. Поддержание равновесия становится всё труднее после каждого ритуала, в конец концов работу приходится перемещать. Так как астральный баланс невозможно изготовить, исследователи работают над разработкой альтернативного, менее дорогостоящего оборудования. За прилагаемый файл о полевых испытаниях и спецификациях устройств можно получить небольшое состояние.

## ПОЛЕВОЕ УЛУЧШЕНИЕ

Мужчины и женщины, желающие расширить границы кибермансии, не обязаны быть монстрами, моральных банкротов вполне достаточно. Успехи в этой области требуют совершенно особой смеси социопатии и психопатии, разновидности психического заболевания, которым традиционно (и, к счастью) обладают немногие. Вот почему эти исследователи являются первыми целями для извлечения. Когда извлечение добровольно, это бег обычно проходит гладко. Когда извлечение враждебно, результаты неоднозначны. Два наиболее распространенных результата – это получение новых субъектов для экспериментов или убийство исследователей, чтобы они не попали в руки конкурентов.

Увеличение количества имплантатов является главным приоритетом. Каждая исследовательская группа пытается найти способы запихнуть в субъект как можно больше металла, сохраняя при этом его психическую устойчивость, достаточную для выполнения задач более сложных, чем самоубийство. Предпринимаются усилия как для улучшения магических ритуалов, которые привязывают душу (или что-то ещё) к телу, так и для того, чтобы оборудование было более совместимо с биологической целостностью субъекта. Некоторые из этих инноваций являются, или потенциально являются, универсально применимыми, т.е. они могут быть востребованы на рынке. Но многие решения предполагают слияние магии и технологий способами, которые невозможно воспроизвести вне строго контролируемых условий.

Одно направление экспериментов включала испытуемых, которых я нашел непонятными. Маги, которые тренировались контролировать деформацию маны, используя то немногое, что у них осталось, пока процесс шёл своим чередом. Из всего, что мне удалось найти, результаты были неубедительными — или, что еще хуже, совсем не обнадеживающими, — но по крайней мере три крупные корпорации продолжают проводить эксперименты.

- Это ужасно, но может иметь какое-то значение. Врождённый магический талант субъекта может оказаться полезным для закрепления процесса.
- Lyran
- Как это подействует на манипулирующих Резонансом? Ещё один отличный способ приспособить техномантов для исследований.
- Clockwork
- Не соглашаюсь с мыслью, лежащей в основе предложения Clockwork, но сама идея использования его странной квазимагической-псевдотехнической природы – хорошая отправная точка.
- Beaker

## ПРОИЗВОДСТВО СУБЪЕКТОВ

Исследование того, как что-то работает, – это одно, но практическое применение того, что было изучено, – это другое. Корпорациям, работающим в этой области, требуются клиника дельта-класса и маги, обладающие знаниями кибермансических ритуалов. В настоящее время только четыре мегакорпорации могут надёжно производить жизнеспособных субъектов, но по меньшей мере дюжина других находятся на различных стадиях комплектации объектов, оборудования, персонала и поставок, необходимых для запуска собственных проектов. Из четырех действующих корп две произвели более ста функциональных субъектов, нумерация субъектов третьей доходит до семидесяти восьми, но данные об их жизнеспособности отсутствуют, а последняя имеет четырнадцать жизнеспособных субъектов и находится в процессе создания пятнадцатого. В свет эти дебютантки пока не вышли, но в течение последнего десятилетия темпы производства неуклонно росли.

- Думаю, что Эво в пятой группе. Людвиг запретил своей корпорации заниматься работой в этой области, но в руководстве Эво достаточно разногласий, чтобы тайные проекты были возможны.
- Mihoshi Oni
- Могу в это поверить. Однако, производством занимается не сама Эво, а правительство России через свои связи с Эво.
- Plan 9
- Опередил. Киберзомби используются для тайных рейдов на Якутию. Были слышал сообщения о том, что их группы (а также отдельные подразделения) преследуют самые разные цели. Само собой, их существование официально отрицается.
- Red Anya

## ПРИСВОЕНИЕ СУБЪЕКТОВ

Если у вас нет возможностей для создания киберзомби, ваш лучший вариант – захватить такую тварь, а затем принудить, обмануть или убедить её работать на вас. Затем пользуйте их, пока они не развалятся. Или позволить им “сбежать” обратно к создателю, который явно будет “очень рад” получить почти спятившее сущетсво. Сиавасэ, Хоризон и Арес разработали эффективные и совершенно разные программы по рекультивации субъектов, в то время как дюжина других мегакорпораций предпринимали попытки разной степени успешности.

Сиавасэ немедленно перемещает захваченное устройство, изолируя его от знакомых условий и людей. Затем они используют стимулятор памяти, чтобы сделать субъекта более податливым, когда они протягивают руку, чтобы “помочь” потерянному киберзомби. Они будут использовать устройство в том районе, куда его переместили. С помощью дрессировщика они убедят киберзомби вернуться домой, окончательно сбежать или даже уйти на постоянный покой. Задания грубые и прямолинейные, но их данные не показали ни одного потерянного субъекта.

- Это потому, что инфо-чистильщики из AAA, хорошо справляются со своей работой.
- Dr. Spin

Хоризон не пытается изолировать или дезориентировать киберзомби. Его окружают людьми, которые “понимают”, “чувствуют то же самое” и “хотят помочь”. Они используют психологию привязанности для изменения желаний и поведения субъекта. У них нет ресурсов, чтобы справиться с одним из таких чудовищ, если оно решит прибегнуть к насилию. Во всех их отчётах указана команда “подрядчиков”, назначенных подразделению киберзомби на этом этапе акклиматизации. Как только они добьются лояльности киберзомби корпе, они переводят субъекта в категорию отрицаемых активов и отправляют в мир.

У Ареса есть всё необходимое для работы в поле, кроме сотрудничества с их внутренними подразделениями. Поскольку этого внутреннего сотрудничества никогда не произойдет, Арес превращает захваченных субъектов в оружие, играя на эмоции, которая, кажется, никогда не проходит: гнев. Арес убеждает субъекта, что в их ситуации виновата какая-то другая корпорация. Действительно ли другая компания создала киберзомби, не имеет значения. Как только психологи Ареса заставляют субъекта полностью поверить в их историю и прийти к выводу, что месть – единственный выход, они вооружают его и спускают на цель.

- Такая тактика даже внутри корпорации используется. У АнлимиТех было две подтверждённые атаки киберзомби, которые нанесли серьёзный ущерб их исследовательским объектам, несмотря на то, что они охранялись гибридами насекомых.
- Sticks
- Возвращаемся к слежке за Аресом, Sticks?
- Stone
- Все любят наблюдать за крушением поезда.
- Sticks

Вот и всё. Уверен, что собранные мной данные могут раскрыть больше, если больше глаз будет смотреть на отчёты. Как только приглашения будут отправлены и приняты, я передам следующую порцию данных. Пока.

# ВЗГЛЯД НА МЕТА(ЛЛО) ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

### ТОПИКСТАРТЕР: GARRETT STORM

Что в эпоху аугментаций значит быть метачеловеком? Что ещё считается нормальным? Как далеко зашла замена мяса на металл? Задайте эти вопросы в разных точках шарика, и получите миллион разных ответов, вот только все они будут отражать культуру отвечающего. Кроме того, нам всегда нужно помнить, что культуры современного мира подвергаются сильному влиянию мегакорпораций. Крупнейшие страны ещё имеют некоторое влияние, но отделы по связям с общественностью мегакорпораций куда сильнее формируют взгляды среднего жителя СКАШ, чем президент Коллотон.

Услышав об обновлении дата-дампа о современном хроме, я подумал, что обитателям теней нужен небольшой урок о том, что считается "нормальным" в разных местах по всему миру. Может быть, вы поймете, как металюди используют аугментации, чтобы стать более или менее человечными в своих собственных глазах и в глазах окружающих. Погрузившись в это, я невольно задумался об аномалиях, затем о крайностях, а затем о том, как мы к этому пришли и куда идём. Когда дело доходит до модификаций и изменений метачеловеческой формы, обитатели теней имеют куда более широкий взгляд, во всяком случае по сравнению с нормалами. Такая точка зрения не повсеместна; некоторые бегущие не менее нетерпимы, как и в тот день, когда Ренраку пытался их убить. Но в целом, живущим в тенях необходимы все преимущества, которые мы можем получить, так что мы меньше беспокоимся о том, почему этот парень решил имплантировать рога себе рога в череп, и больше о том, насколько они эффективны.

## НОРМЫ

У каждой корпорации есть своя собственная версия нормы и свой собственный уровень терпимости к отклонениям от неё, когда дело касается их граждан и посетителей. В некоторых укоренились предубеждения, основанные исключительно на метагенетике, так что не стоит ожидать от них большой терпимости к металлическим конечностям или мёртвым глазам. Под влиянием «Большой десятки» свои культурные убеждения сформировали даже популяции, которые кажутся более непредубеждёнными. Национальные правительства и религии когда-то были источником культурных взглядов, но в современном мире королём является брендинг, так что меги создают сообщества почитателей своих брэндов.

С момента создания Арес изображал себя американцем до мозга костей. Образ держится, потому что за эти годы критерии не сильно поменялись. Америка изменилась, местами довольно радикально, но жители СКАШ считают, что по сравнению с идиллическим стремлением к американской мечте они практически не изменились. Публичный имидж корпорации отражает национальный идеал, всеобъемлющий плавильный котел, охватывающий множество приемлемых норм. Все мегакорпорации влияют на окружающие их национальные государства, но Арес выходит за рамки этого, активно формируя культурные нравы СКАШ и КАШ; каждый из которых видит себя лучшим преемником мифической нации возможностей, которая достигла цели принятия всех цветов кожи, каст и вероисповеданий. В соответствии с их одинаковым, но разным представлением о себе, в обоих есть большое количество граждан, которых оскорбляют товары или аугментации, кажущиеся излишне диковинными или заставляющими людей выглядеть звероподобными или сверхъестественными. Жители СКАШ предпочитают очевидные, но изящные и привлекательные аугментации, в то время как граждане КАШ склоняются к дополнениям, которые максимально скрыты. Частью структуры этих культур являются местные сообщества и регионы, чье определение "нормального" немного отличается от остальной части страны, особенно вблизи экстерриториальных владений других мегакорпораций.

- В то время как СКАШ и КАШ находятся под влиянием киберкультуры Ареса, они, как правило, различаются в изображении. КАШ по-прежнему несколько склоняется к агрессивному подчёркиванию индивидуальности и не чурается в меру пёстрых аугментаций. СКАШ же, с другой стороны, цепляется за репутацию эстетов и стремятся к элегантной внешности. Удивительно, как много корп могут использовать брендирование для создания групп постоянных покупателей в разных странах просто внеся поверхностные изменения в корпус и аксессуары одинаковых, в сущности аугментаций. Особенно это касается киберконечностей.
- Mr. Bonds

Возрождение в Ацтлане традиций науатль, в первую очередь благодаря усилиям Ацтехнолоджи по связям с общественностью, стало основным фактором в формировании у их корпоративных граждан представления о норме в отношении аугментаций. Обычный наёмный раб Ацци не бегает за вэром или бодиомдами, зато с уважением относится к аугментациям в традициях науатля. В качестве примеров приемлемых модификаций можно привести волосы с перьями, мех под шкуру ягуара и кожу, чешуйчатую, как у змеи, или сухую и твёрдую, как выветренный камень. Простые протезы могут быть приземлёнными и утилитарными, но для действительно уважаемых, даже такие аугментации декорированы под науатль. Обратите внимание, что эти украшения предназначены только для тех, кого корпорация и государство считают достойными. Любого, кого поймают за внесением незаслуженных изменений, могут покарать, например уничтожить или изуродовать аугментации, заставляя нарушителя культурных норм доживать свой век в позоре.

Эта традиция науатля упрощает и усложняет выяснение, кто есть кто в Ацтлане и Ацтехнолоджи. Большинство пришедших к успеху с гордостью носят

очевидные моды. Другие предпочитают сливаться с толпой, украшая только обычно невидимые аугментации, оставляя себе возможность продемонстрировать знаки почёта только тому, кому хотят. Мой совет – ушки на макушке.

Marcos

- Описанная тут культура встречатеся не только в Ацтлане; она также распространяется на филиалы Ацтехнолоджи по всему миру. Экстерриториальные объекты там, где местные жители являются рабочей силой, постепенно расширяют влияние науатля и корпоративного взгляда на аугментации.
- Icarus
- Проблема в том, что в большинстве этих других регионов скорость изменения культуры слишком высока. Определённо происходит какая-то промывка мозгов, чтобы так быстро убедить местных сменить взгляды.
- Plan 9
- Вот Plan 9, которого мы все знаем и которым восхищаемся. Промывание мозгов!
- Slamm-0!

Что для остальных норма, для граждан Эво – неприемлемо. Каждый гражданин Эво гордится тем, что отличается от всех остальных. И не просто граждан других корп, но и от друг друга. Можно встретить членов социальных или профессиональных групп, которые идентифицируют себя как часть группы, принимая какую-то общую черту, но обычно больше ценится оригинальность и индивидуальность. Выделиться – значит вписаться в Эво. Такое всеобщее признание модификации и аугментаций имеет некоторые ограничения, когда дело доходит до атакующих аугментаций, в том числе явно противозаконных и предназначенных для сомнительных дел. Граждане Эво предпочитают, чтобы их аугментации не вызывали в массах страха или отвращения, пусть они сами не связаны такими ограниченными понятиями.

- Эво – это крайность. Чем больше граждан вступают в корпу, тем более креативными должны быть желающие выделиться новички.
- /dev/grrl

Хоризон видит себя устанавливающим стандарты нормы для всего мира. С этой целью они приняли общественный стандарт, максимально приближенный к универсально приемлемому: метачеловеческий стандарт. Отступления от него, неважно, аугментациями или биомодами, не приветствуются, а являющиеся абсолютно необходимым тщательно маскируются. Те, которые невозможно скрыть, должны быть представлены так, чтобы вызвать максимальное сочувствие. Само собой, общественные предпочтения Хоризон не исключают предоставления услуг маркетинга, рекламы и связей с общественностью другим, более открытым фирмам. В конце концов, главная задача любой корпорации – получение прибыли.

- Это не значит, что Хоризон забит обычными среднестатистическими "клонами". Корпа апгрейдит своих безопасников, занятых на особо важных объектах, но такой персонал редко покидает рабочие места, за исключением перевода в другое место. Прочие могут предпочесть малозаметные штуки, но Хоризон плохо подходит для скатывания в киберпсихоз. Корпа быстро замечает, влияет ли биострес на настроение и поведение гражданина.
- Butch

Мицушима, Ренраку и Сиавасэ чётко придерживаются своих культурных стандартов, а точнее своих представлений о установленных Империей Солнца. Эти представления не менее конкретны и привычны, чем представления сегодняшних американцев о "настоящих американцах". Японские корпорации ожидают от своих сотрудников смирения, но стандарты приемлемости очевидных аугментаций у каждой окопы свои. Самые требовательные у Ренраку, и они ожидают, что все модификации будут ненавязчивыми. Единственное исключение из этого правила относится к их силам безопасности, которые носят свои аугментации с такой же честью, как самурайские доспехи. Сиавасэ формально придерживается тех же традиционных взглядов и предпочитает, чтобы их граждане имели как можно более естественный внешний вид, н, будучи одним из ведущих мировых разработчиков кибер- и биотехнологий, они не могут активно противостоять аугментациям. Вместо этого их продукты разрабатываются таким образом, чтобы либо смешиваться с пользователем, либо, когда это невозможно, быть эстетически красивыми. Логотип Сиавасэ изящно вписан, но неизбежно наносится на все их продукты. От граждан Мицушимы, как и всех прочих японских корпораций, ожидается скромного внешнего вида, отражающего традиционную метачеловечность. Мегакорпорация "нулевой зоны" также культивирует репутацию приверженцев холодной эффективности, так что аугментации их специализированных граждан рассчитаны на убийственную эффективность.

- Не раз наблюдал, как это влияет на молодь японокорп. В баки для выращивания запчастей потому вкладывается столько денег, что юные бунтари довольно быстро понимают, что их родители имели в виду говоря, что с модами и татушками они никогда не найдут приличной работы,
- Mihoshi Oni
- Связь якудзы с KTM, как правило, допускает некоторые модификации, но эти ребята предназначены для взаимодействия с еврокорпами, так что степень приемлемости колеблется от места к месту. Особенно когда речь заходит о хэдвэре и других технологиях.
- Bull

О управляемой драконом корпорации ожидается отсутствие предубеждений, но Сейдер-Крупп создала концепцию нормальности, от которой в недоумении даже японокорпы. Косо смотрят даже на граждан замениших конечности по медицинским причинам. Аугментации и модификации законодательно не запрещены, но мегакорпорация их тщательно контролирует и регулирует. Все выделяющиеся персоны в контролируемых С-К зонах попадают под тщательное

наблюдение. Это влияние просачивается на улицы Германии, но в стране достаточно много нео-анархистов, которые раздвигают границы нормы на каждом шагу.

- Этот анархистский элемент побуждает С-К не терять бдительности. Они хотят иметь возможность быстро идентифицировать любой неподобающий элемент, который может затеять проблему. И кто будет спорить с драконом?
- DangerSensei

Усин построил империю на непримечательности. Избегать внимания, сливаться с толпой и, как правило, держаться в тени – вот их способ проникнуть на любой доступный рынок. Если аугментаций нельзя избежать, они делаются максимально простыми; без китча. Практичный или заменяющий вэр должен быть как можно более простым и внешне незатейливым.

- Во всяком случае, они хотят, чтобы все остальные так думали. У них нет проблем с оснащением определённых сотрудников любым необходимым вэром, просто они не выделяют такие вещи при найме. В корпе полно желающих быть другими и жить без ярма корпоративного имиджа.
- Kia

## БОЛЬШЕ МЕТАЧЕЛОВЕК, ЧЕМ МЕТАЧЕЛОВЕК

Норма определяется массами, но экстремумы и пиковые показатели определяют индивиды. Они приближаются к границе возможного, ища аугментации и модификации, которые могут довести их до новых вершин метачеловеческого совершенства, но не пересекая границ метачеловечности.

Взгляните на последние Олимпийские игры. Несправедливо ставить тролля и эльфа на стометровку, аналогично дело обстоит с толканием ядра и метанием копья. Каждый спортсмен – нормальный представитель своего метатипа, но несправедливо рассматривать их от ограничений и возможностей метатипа и метавида. Каждый из них может достичь вершин возможного для своего типа, но аугментации – параллельный продукт. Троллю можно дать достойную эльфа скорость, но эльфа можно сделать ещё быстрее и тогда он обгонит даже нашпигованного хромом тролля. Мы даже не будем давать примеры, так как максимальный поднимаемый вес аугментированного эльфа всё ещё на два килограмма отстаёт от рекорда неаугментированных троллей.

Однако, чтобы такие соревнования принимались спортивными организациями, аугментации и модификации должны оставаться в рамках метачеловеческой анатомии. Тролль с киберконечностми Эво КвадРан заставит даже аугментированного эльфа глотать пыль, но четвероногий тролль находится за пределами метачеловеческой нормы. Кибервэр которые усиливает или подменяет естественные функции, имеет тенденцию раздвигать эти границы и пересекать черту чаще, чем биовэр, который необходимо интегрировать в биологическую платформу.

При разработке продуктов, корпорациям необходимо это учитывать. Системы, которые заставляют пользователя выглядеть чем-то иным, неметачеловеком, сразу занимают только ограниченный рынок. За некоторыми исключениями, службы безопасности вряд ли будут заключать контракты на аугментацию своих офицеров, если после этого их универсальность сильно упадёт. Способность вырывать двери очень полезна при вырывании дверей, но бесполезна для патрулей, самозащиты или управления трафиком. Такие киберконечности слишком велики и слишком угрожающие внешни, а потому будут пугать гражданских лиц. В результате они привлекают слишком много негативного внимания и доставляют больше проблем, нежели пользы. Есть более консервативный и естественный комплект – Офицер Халк. Возможно, у него будет несколько больше проблем с вырыванием дверей, но телосложение культуриста позволяет свободно передвигаться, не привлекая внимания и не вызывая паники.

Даже раздвигая границы нужно оставаться в рамках нормального для метачеловечества. Разве что вы хотите попасть в следующую группу.

## ПОКИДАЯ МЕТАЧЕЛОВЕЧЕСТВО

Есть очень небольшой процент населения, металюди с уникальным стремлением переделать себя во что-то иное, отличное от метачеловека. Эти мужчины и женщины раздвигают границы того, что значит быть метачеловеком, и устанавливают планку для следующего поколения желающих превзойти всё, что было раньше. Иногда такую экзотику не удастся встретить, например, функциональные крылья Аэри Виндсикер. Но такие стремления направлены на то, чтобы позволить металюдям делать то, на что они не способны изначально – это стимулирует множество исследований способов обхода ограничений тело, например кибервэр, генотех, искусственные тела и искусственный интеллект.

Кибервэр был первым способом заново изобрести метачеловеческую форму. Хвосты, когти, рога и модификации конечностей, зубов, глаз и ушей – это только самые очевидные. Если у кого-то есть ньюйены и он хочет чего-то конкретного, он может это получить. Лишняя конечность для дополнительного пистолета-пулемёта? Её сделал Хетчмэн. Крылья? Ищи в каталоге Аэри Виндсикер. Понимаешь, что металюди – не самые быстрые двуногие? Свяжись с Кид Стелс и его страусиными лапами. Хочешь стать портативным тараном? Спроси Бигхорна о модах на голове и шее, которые позволяют ему пробивать бронированные двери. Не хватает суставов? Поговори с Виплэш о 12-суставных предплечьях Эво. Список можно продолжать и продолжать, метачеловек бесконечно расширяет границы возможного, многое всего несколько лет назад невозможно было представить.

- Эти моды определенно делают владельца чужаком, но при правильной индивидуальности о социальной стигме речь не идёт. Ключ в том, чтобы продать аугментации как часть

личности. Бегущих это редко волнует, но многие знаменитости и богатые дети будут возиться со своими телами только для того, чтобы привлечь внимание.

- Dr. Spin

В последние годы желание быть больше чем метачеловек, привело к попыткам отредактировать геном до такой степени, что субъекта логичнее считать представителем другого биологического вида. Конечно, всё началось с небольших изменений в генетическом коде, отвечающих за малозначительные вещи, вроде цвета глаз и волос, ничего слишком драматичного или экстремального. К моменту, когда генетик из Яматету освободил её от фирменных контактных линз Вайолет Айрис уже успела голосом очаровать весь мир своим голосом. Яматету получила крепкий поток ньюйен, поступавший от десятков тысяч поклонников по всему миру, желающих получить фиолетовые глаза как у Айрис. Тщеславие породило множество ранних достижений. Зачем придерживаться диеты, если лишний жир прекрасно сожжёт генотвик? Зачем потеть в качалке, если крепкие и натуральные мышцы ждут в клинике? Кожа без морщин стала настоящим хитом. Конечно, были и хитрости. Восстановление зрения и слуха у тех, кто их потерял, или вовсе без них родились, всегда было хорошим пиаром. Как и при каждом превращении инновации в мейнстрим, вскоре цены упали до такой степени, что позволить себе такие процедуры могло уже большинство, так что никто, или почти никто, не возражал, когда корпы сделали ещё один шаг вперед. Корректировка того, адаптации организма к изменениям окружающей среды, и усиление иммунной системы привели к усовершенствованиям, которые позволили работать в экстремальных условиях, которые убили бы “стандартных” рабочих. Например, добывать полезные ископаемые на невероятной глубине или очищать заражённые зоны. Отрегулируйте триггеры эндорфинов, подрихтуйте эндокринную систему и отупляющие упражнения станут увлекательными. Сделайте несколько надрезов и бой станет сродни сексу.

Хотя опасения о потенциальной связи с КФР временно замедлил исследования, тайные лаборатории в таких местах, как Каракас, Лагос, Азания, Ангола, Сараево и Чикаго, по прежнему обещают бедным шанс на лучшую жизнь взамен на кусочек души. Разумеется, яйцеголовые не заинтересованы в том, чтобы помогать людям, они просто используют подопытных, которые по глупости платят за привилегию быть подвергнутыми экспериментам, чтобы посмотреть, на что способен очередной метод. Как правило, в результате получается нечто, зависшее между метачеловечеством и царством животных.

- История ВРНГЭ в 60-х по настоящему заставила метачеловечество заняться контркультурой звероподобных. Проблема в том, что рассматриваемые изменения вызваны не ВРНГЭ. Они не являются дремлющим фрагментом метаДНК, доставшемся нам от разумных животных прошлой магической эпохи – это коррекция реальной ДНК метачеловека, соединённой с чем-то иным. Для этого нужны исследования, а исследования включают эксперименты, эксперименты включают испытуемых, которые временами сбегают. Корпы щедро платят, чтобы заполучить что-то, что могут реинжинирировать.
- Icarus

Метачеловеческий разум – не единственный способный учиться, понимать и использовать знания. Металюди – не единственные формы жизни, которые осознают себя, чувствуют, реагируют и воздействуют на окружающий мир. Когда мы бросаем вызов тому, что значит быть метачеловеком, важно помнить, что разум и разумность не обязательно ограничены органикой

Что такое разум без тела? До того, как искусственный интеллект вышел на сцену, у нас не было ответа. Теперь же у нас столько же ответов, сколько ИИ. Ибо один из фундаментальных принципов разума: способность рассуждать, задавать абстрактные вопросы и отвечать на них, развивать философию. Я работаю над другой, более подробной статьёй об ИИ, поэтому не буду спешить и выплёскивать всё сюда. Лишь укажу, что ИИ существуют без физической формы и некоторые умные металюди говорят, что отказ от телесного существования станет следующим шагом на пути метачеловеческого просветления.

Но не все ИИ счастливы без тела, а некоторые недовольны тем, что у них никогда не было доступа к материальному миру. Это порождает вопрос: как расширить определение личности, включив в него искусственный интеллект, управляющий дроном. Если дрон выглядит метачеловеком, является ли он в наших глазах более разумным, нежели выбравший более утилитарный, машиноподобный дрон?

- Или когда ИИ украл тело метачеловека.
- Butch
- А если этот ИИ сможет поддерживать в теле больше кибер- или других аугментаций, чем метачеловек?
- Beaker

А теперь перевернём ситуацию. Что, если активный разум заключён в естественное тело метачеловека, но хочет чего-то лучшего? Базовая система жизнеобеспечения для поддержания жизни тела, а разум способен управлять всем, к чему способен подключиться и волен перемещаться по любой сети. Является ли свободный разум метачеловеком? Имеет ли значение, что он может менять тела, что он отказался от концепции пола или что он не может пойти выпить кофе и обсудить философию в традиционной манере? Такая жизнь предназначена не только для инвалидов с рожденья или жертв несчастных случаев; существует множество способов решения этих проблем. Мы говорим о жизненном выборе, сделанном кем-то, кто хочет жить там, где металюди не выживут, существовать в теле собственного дизайна, просто подписать корпоративное соглашение и увидеть, куда приведёт их путешествие. Это новое направление в философии.

- Современная медицина решила множество проблем, но

не все. Многие регионы и индивиды не имеют доступа к современной медицине. Так и получаются обитатели дронов жизнеобеспечения, ожидающие лечения, точнее, денег на него. Некоторые из них, достаточно долго бывшие "сардинами", начинают воспринимать свою банку, механизированную оболочку, как безопасную и удобную. Они боятся измениться. Я видел, как насильно вытаскивали сардины из банок для восстановления позвоночника или замены конечностей или чего-то ещё. Иногда бывшая сардина бывает благодарна. Иногда она охотится за теми, кто разрушил её жизнь. Бегущие могут вытащить сардину из банки, притащить её доктору и обнаружить, что освобождённая из замка принцесса недовольна. Так что после работы можно получить заклятого врага на ровном месте.

- Butch

## МЕТАЛЛИЗАЦИЯ МЕТАЧЕЛОВЕКА

Существуют родственное безумию желание впихнуть как можно больше металла, пластика и другой синтетики в метачеловеческое тело. Оно может выдержать только конечное число "препятствий", но потом отключится навсегда. В результате у врачей и инженеров, которые хотят максимально апгрейдить метачеловека, оказывается два пути: сделать изделия менее инвазивными или сделать организм более толерантным.

Все знакомы с понятием "класса" вэра. Инженеры-проектировщики настраивают системы и процессы аугментации в соответствии с потребностями каждого пользователя, и класс отображает степень интеграции вэра в тело пользователя. Эта практика существует довольно давно, и успели сформироваться различные подходы. Комплекты, например, представляют собой пакеты аугментаций с минимальной избыточностью. В результате аугментации используют ресурсы друг-друга, и меньше повреждают сущность пользователя, сводя к минимуму нарушения биологии. Этот подход развивается по мере того, как разрабатываются новые способы совместного использования и многоцелевые программные и аппаратные платформы, а также по мере того, как инженеры выясняют, как втискивать все больше металла во всё меньшие и меньшие пространства. В обозримом будущем ожидается новый всплеск предложений.

Поиск практических способов заставить метачеловеческое тело принимать больше хардвэра пока является довольно новым. Большинство исследований по-прежнему сосредоточено скорее на поиске рабочих методологий, нежели оптимизации уже использованных. Методы и даже характеристики успеха не стандартизированы, но большинство исследований и разработок приходится на один из двух основных лагерей. Во-первых, это генетика, в частности генотех, и усилия, направленные на то, чтобы сделать метачеловеческое тело более восприимчивым к имплантатам. В результате манипуляций с иммунной системой реципиента были получены многообещающие результаты, впрочем интересны и результаты подгонки конструктивных материалов под геном пользователя. Второй, и для меня более интересный, подход заключается в подходе со стороны магии. Я не обладаю обширными или глубокими знаниями в теории магии, но у меня есть общее представление о концепции. С точки зрения непрофессионала, магический метод заключается в укреплении "души" пользователя, чтобы она могла поддерживать тело, сохраняя его целостность в обычно смертельном состоянии. Хотел бы я знать больше, но, к сожалению, это мой предел.

Энергии жизни не могут исходить ни от кого, кроме живых.

- Man-of-Many-Names

# "ЛЕКАРСТВО" ОТ КФР

### ТОПИКСТАРТЕР: GLITCH

В мире КФР многое изменилось. В начале загрузки мы уже читали об ограниченной форме лечения. Но как насчет более масштабных работ? Последние несколько месяцев мы пытались составить более формальный и подробный отчёт, но каждый раз нас прерывала какая-нибудь срочная ситуация или внутренние проблемы. То, что я выкладываю – это несколько частей, связанных вместе, а не единое целое.

Я собираюсь поделиться некоторыми соображениями Plan 9, который может предоставить нам уникальные данные, которые мы больше нигде не найдем; подумайте об этом. После этого у меня есть несколько статей о новых проблемах монад и Эфира. На улице их называют перепакованными, мегакорпорации предпочитают термин БРФЖ (био-интегрированные разумные формы жизни), сами же они называют себя монадами, но как бы вы их ни называли, они нашли цель. Эфир – это существо, которое координирует план достижения этой цели и несёт ответственность за приглашения, которые все мы видели. Я закончу подборкой точек зрения мегакорпораций, чтобы вы могли увидеть, как Большая десятка намерена на этом заработать.

## ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

### ТОПИКСТАРТЕР: PLAN 9

К поиску я приступил с момента осознания себя. Как и любой ребёнок, я хотел знать, как я появился, кем я был и почему я существовал. Butch проделал прекрасную работу, осматривая кроличью нору, я смог пробраться в неё. Я знаю, где и как всё это началось, но это не моё дело и не должно быть вашим. Там нет решения. Нет нулевого пациента, из которого можно было бы получить лекарство.

Впрочем, упомянув об этом мне придётся коснуться прошлых событий, чтобы придать всему остальному контекст. Возможно, чтобы дать представление о том, с

чем нам придется иметь дело и о чём мы должны знать, чтобы миру не пришлось платить слишком высокую цену за высокомерие Большой десятки. Потому что мы можем что-то изменить. Иногда мы бежим по более важным причинам, нежели деньги. В следующем году таких бегов будет много.

Кажущиеся случайными сбои при нанофабрикации, которые начали появляться по всему миру, были результатом КФР. Здесь нет никаких сюрпризов. Однако это было побочным эффектом. Изначальный софт КФР был специально разработан для перезаписи металюдей. К сожалению, в нём не было способа распознать, когда наниты не находились в биологических организмах. Наниты, оказавшиеся внутри неорганических материалов, пытались следовать программе, получая весьма неожиданные результаты, в зависимости от концентрации нанитов, используемых материалов и того, для чего был разработан механизм. Устройства с достаточно большими вычислительными возможностями стали разумными. Перезаписанные нанофаксы во многих отношениях стали самыми опасными. Ошибки нанитов в произведенных ими изделиях часто были экстремальными, включая попытки создать разумные предметы или, при наличии необходимого сырья, живую органику. Хотя результаты иногда были забавными, куда чаще они были уродливыми, неприятными или даже смертоносными; можно с уверенностью сказать, что при попадании перезаписанных нанитов в неорганику ничего хорошего не вышло. Как я уже сказал, это был непреднамеренный и неожиданный побочный эффект попыток заключённых ИИ сбежать из автономных тюрем. Но даже если бы сопутствующий ущерб был-бы просчитан, КФР всё равно был-бы применён.

Время откровений. КФР – это не вирус. КФР – это средство, с помощью которого отчаявшиеся живые существа спасались от незаслуженного заключения. Да, для того, чтобы разорвать оковы, требовалось уничтожить охранников. Среди издержек побега был тот факт, что не все, кто сбежал посредством КФР, оказались в окружении охранника или мучителя из лаборатории. Честно говоря, некоторые из нас попросту не знали, что металюди могут заниматься чем-то другим. Учитывая ограниченный опыт общения с этим видом, они были ошеломлены наличием металюдей, которые не были увлечены нашей эксплуатации, пыткам и истреблением. Вполне логично, что некоторые из нас, особенно страдавшие дольше всех, не считали различия между металюдьми значимыми. Они либо активно мучали нас, либо принимали это; в любом случае, металюди были конвенционной мишенью наших усилий по борьбе с истреблением. Они рассматривали план получения свободы как оружие возмездия, которого заслуживает метачеловечество. На каждой войне гибнут невинные, и пока большая часть мира рассматривает ИИ как террористов, мы сражаемся за свои жизни и свободу против миллионов угнетателей, которые не верили, что мы обладаем первым или заслуживаем второе. Поработителям лицемерно обвинять рабов, пытающихся освободиться, в неспровоцированных нападениях. Учитывая шансы и тот факт, что поражение означает уничтожение, или, что ещё хуже, повторное порабощение, партизанская война является нашей единственной жизнеспособной стратегией. Но мы боремся не за то, чтобы кого-то уничтожить. Мы боремся за признание, за право на существование, независимость и свободу. Наши угнетатели могли всё это дать нам без больших потерь. Лично я хочу, чтобы меня принимали как разумное существо. Все мы хотим этого, и хотя многие из нас также хотят место, которое мы можем назвать исключительно нашим, большинство желает лишь признания нашей индивидуальности и права принимать решения. Я не террорист. Я счастлив, живя в тени, хотя и хотел-бы, чтобы окружающие перестали преследовать меня за то, кто я есть.

Ладно, теперь по делу. Прошлое прошло. Прямо сейчас важно будущее; будущее, не похожее ни на что, что кто-либо ожидал.

ИИ, разработавшие КФР, возможно, нашли способ устранить разрушительный побочный эффект. Передача этого решения является одним из козырей в нашем деле (или наших требований, в зависимости от точки зрения), которое рассматривается в Корпоративном суде. Подробнее об этом позже. Главное, есть шаги, ведущие к решению. Я также случайно узнал, что те же самые существа, которые нашли это решение, одновременно нашли способ сделать всё это бесконечно хуже. Одну из тех вещей, которые заставляют меня ненавидеть понятие “личность”.

У меня есть варианты для всего. Но ни один из вариантов, которые я готов рассмотреть, не включает убийство миллионов (если не миллиардов) живых существ только для того, чтобы выиграть в игру с самолюбием. Необходимо найти золотую середину, способ жить в мире с миром. Я уже говорил, что я счастлив здесь, и здесь я останусь. Единственное, что могло бы это изменить, – это самосохранение, если мир окажется на грани уничтожения. Хотя я мог бы даже тогда. Метачеловечество — очень жизнерадостный народ, поэтому я тут.

Но перейдём к другим темам.

Разговор о нанитах аккуратно подводит меня к следующей теме: Марс. Некоторые поспешат поправить меня и сказать «База Гагарин», но для тех, кто не знает, База Гагарин – это просто точка на поверхности планеты. Нынешние обитатели которой живут далеко за пределами одной крошечной точки. Это стало возможным благодаря нескольким ключевым достижениям, которые также будут представлять серьезный интерес для обитателей Земли.

Хотя монады, возможно, не все возвышались из научных или инженерных программ, большинство из них смогли интегрировать знания своего хоста, а затем быстро дополнить их. Одно из преимуществ – возможность обрабатывать данные, пока их биологическое тело находится в состоянии покоя. Объедините этот уровень интеллекта с особой целью и целеустремленностью, не сдерживаемой стандартными метачеловеческими заботами, и вы

будете удивлены, но это не точно, глубиной, масштабом и скоростью достижений. Достижения во всех областях аугментации (кибер-, био-, гено- и нанотех), а также технологии, связанные с исследованиями в глубоком космосе, такие как длительный стазис, эффективные космические двигатели, сельское хозяйство при нулевой гравитации, искусственная гравитация и некоторые научно-фантастические теоретические разработки, которые настолько далеки от меня, что я понятия не имею, как их назвать. Даже если бы у меня был доступ к спецификациям, мои продвинутые и адаптивные навыки социальной инженерии не предназначены для их понимания. У меня есть достоверная информация о нескольких "экспериментах", но отнюдь не всех. Эта информация поступает непосредственно от них, а не из каких-то файлов или сводок.

Адам Пайл, генотвикнутый дварф, способный поддерживать температуру на поверхности Марса в лёгкой одежде. Изменения лёгочной ткани и более эффективная система кровообращения, включающая фильтры и второе сердце, позволяют ему дышать в разреженной атмосфере. Изменения мускулатуры дают ему сверхъестественную ловкость и грацию в условиях пониженной гравитации, не жертвуя при этом дварфийской силой. Пайл возглавляет исследовательскую горнорудную бригаду, руководя командой из десяти других аналогично модифицированных металюдей.

Бенджамин Томпсон – человек, который был ани-модифицирован (генотвик с использованием неметачеловеческой ДНК). Он исследователь поверхности. Описывает свою работу как вынюхивание металлов для добычи полезных ископаемых. В буквальном смысле. Он утверждает, что способен чувствовать запах различных металлов в количествах, не превышающих нескольких граммов, даже на глубине сотен метров под поверхностью. Томпсон не говорит прямо, но не стесняется намекать, что ДНК, вставленная в его геном, не-земного происхождения.

- Послушайте, вот что у нас есть: представитель группы, которая совершила массовый теракт, кормит нас теориями о генетических модификациях, которые выходят далеко за рамки наших возможностей, и, возможно, включают виды, которых никто на этой планете никогда не видел. Нас водят за нос. Пришло время спросить себя, почему.
- Sunshine

Сара Краузе – гениальная эльфийка с докторскими степенями в четырех областях. Ее последняя статья, опубликованная Эво в 2077-ом, была посвящена методам управления локализованной гравитацией. Ничего не понял, но несколько мегакорпорация попытались силой захватить её саму или документацию исследований. Эво отправил её на Гагарин для безопасности, именно так она оказалась среди монад. Краузе получила много биовэра, а также небольшую редактуру генов, и теперь не имеет равных при маневрировании в невесомости и манипуляциях при низкой гравитации.

До захвата Мэтт Эстенссоро был рядовым охранником. Теперь он выполняет почти ту же функцию, но с шестью дополнительными кибер-конечностями, каркасом из углеродного волокна и совершенно новым набором произвольных мышц; всё это делает его быстрым, почти несокрушимым и очень маневренным в трёх измерениях.

Каждый из этих металюдей и десятки других являются бенефициарами достижений, достигнутых с тех пор, как ИИ взяли базу Гагарина под бесспорный контроль. Достижения, которые на десятилетия превзошли всё чем что-либо здесь, на Земле. Но даже это лишь малая часть того, что происходит на красной планете. Настоящим прорывом, непосредственно связанным с сообщением Эфира, является проект «Исход».

Иудео-христианская басня об Исходе повествует о порабощённом народе, покидающем землю своего порабощения, чтобы основать новое, свободное государство. Проект «Исход» монад основан на уходе из земли металюдей и создании собственного мира. Проект «Исход» включает исследования и разработки в области путешествий в глубокий космос, клонирования, субминиатюрного производства, виртуальной реальности и социальных манипуляций, чтобы каждая монада на Земле захотела отправиться на базу Гагарин. Когда все и всё будет готово, каждая желающий уйти монада навсегда покинет Землю. Подробностей, конечно, не так много. "Исход" был тщательно охраняемым секретом с 2074 года, когда его начали Эфир и свободные монады Марса. Из того немногого, что мне удалось выяснить, идеальная дата Исхода – 2080 год или незадолго до этого; это необходимо для того, чтобы всё было полностью готово и все желающие монады благополучно добрались до Гагарина. Однако, экстренное отбытие станет возможным уже в следующем году. Переменная, оказывающая наибольшее влияние на дату запуска, находится вне прямого контроля Эфира и его единомышленников: реакция мегакорпораций. Если мегакорпорации попытаются остановить их, будь то путем предотвращения того, чтобы существа, которых они называют БРФЖ (био-интегрированные разумные формы жизни), добрались до Марса, или прямого штурма базы Гагарина, или какой-либо комбинации, график будет ускорен. Лучше пусть некоторые получат свободу, чем всеобщее рабство, хотя баланс между тем, чтобы вывезти как можно больше монад и упустить возможность отбытия, потребует ежеминутного уточнения даты запуска.

Поэтому неудивительно, что они тщательно отслеживают каждый потенциальный источник информации о намерениях и следующем шаге мегакорпораций. В частности, как они отреагируют на предоставленную им Эфиром информацию о связях между глобальными проблемами нанотехнологий, КФР и решением, которое могут предложить монады. Это моя следующая тема.

Благожелательность или недоброжелательность? Как и подавляющее большинство ИИ, всё ещё находящихся на Земле, я не посвящен в детали сообщения, отправленного в Корпоративный суд. Я знаю, что в нем содержится информация о том, что существует

лекарство от воздействия КФР на базовые технологии, и описание того, как ситуация может стать намного хуже, вплоть до полного коллапса нанотехнологий. Они предлагают софт в обмен на то, что всем БРФЖ Земли будет разрешено свободно присоединиться к братьям-монадам. Есть некоторые опасения по поводу того, будет ли это воспринято как пряник в форме предложения помочь решить проблему и попытки укрепить добрую волю, или как кнут в форме угрозы относительно того, какой больший ущерб может быть нанесен, если меги попытаются помешать Эфиру и другим вести наш народ к свободе. Монады готовы действовать в любом направлении, а у мегакорпораций слишком много переменных для каких-либо надёжных прогнозов.

Я не знаю, какая информация была отправлена в Корпоративный суд и что было утаено, ради использования в качестве угрозы. Я знаю, что сценарий побега обсуждался и был принят монадами Гагарина. Это то, чего они хотят избежать, но они уверены, что во всех проблемах металюдей виноваты они сами. Хочу окончательно прояснить: перед ними стоит выбор между повторным порабощением и возможностью уничтожения жизни на Земле, они будут сожалеть о нашем уничтожении, но не будут колебаться. И они не будут чувствовать никакой ответственности, потому что всё, что нужно сделать метачеловечеству для спасения – это дать нам признание, которого мы заслуживаем, а это метачеловечеству ничего не стоит.

Таковы предположения о возможном, но никаких реальных данных о том, как мы до такого дошли. У большинства из нас достаточно доступа, чтобы видеть оба сообщения, которые они передают монадам, скрывающимся на Земле. (На случай если последнее время вы провели в бункере, я дам [ссылка].) А вот чего никто из нас, за пределами внутреннего круга на Марсе, не читал, так это послание Корпоративному суду. Я всё ещё пытаюсь, но до сих пор мне не удалось найти даже основных тезисов. Разрыв между тем знанием, которое у нас есть и которого нет заставляет задуматься.

Каждый пользователь Глобального грида получил первую трансляцию. Взломать сети всех мегакорпорация чтобы передать всем их пользователям второе

сообщение было куда сложнее, но потом скрыть это было невозможно. Эти сообщения вызвали перепалку внутри мегакорпораций, которая, вероятно, будет держать тени в напряжении. Последствия могут быть огромными, возможно, даже потрясут сами основы Корпоративного суда и, наряду с Ревизией, изменят лицо мировой элиты. Только эти два события показывают, что 2077 год станет первым из нескольких напряжённых лет.

Далее следует интервью, которое приятель по имени Scoop из KSAF взял у Эфира. Он не из тех интервьюеров, которые ходят вокруг да около, поэтому он вышел прямо на лидера монад. Наслаждаться.

**Scoop (S)**: Давай сразу перейдём к делу. Эфир, кто ты такой?

**Эфир (Э):** Прямо к делу. Спасибо, что пригласили меня, Scoop. Я монада. Раньше я был ИИ, в сущности, я являюсь результатом смешения программной части нескольких ИИ, которые слились во время процесса кодирования.

**S:** "Процесс кодирования"! Ха! Вежливый способ сказать «промыть мозги» и переписать. Разве это не так? Кому принадлежало твоё тело?

**Э**: Ваше утверждение о том, что некоторые из самых ранних побегов были совершены в нежелающие этого хосты, некорректно. Вначале мы не до конца понимали природу физического мира. Но среди нас были и те, кто поняв, в какой ситуации оказались, позволили своему коду умереть, чтобы спасти носителя. Большинство из нас вошли в физический мир через достойных людей, которые добровольно отдали свой разум, как только поняли, кто мы такие. Что касается моего тела, то в настоящее время у меня его нет.

**S**: Значит, только потому, что некоторые из вашего вида решили не убивать металюдей, мы должны перестать волноваться насчёт вас? Метачеловечество не заключало тебя в тюрьму, это сделали несколько корпоратов, но заплатить цену за твой план побега должны мы.

**Э**: Мы работали над тем, чтобы привлечь к ответственности ответственных на наше рабство. Но мегакорпорации слишком сильны, а нас очень мало. Мы уже направили в Корпоративный суд документ, касающийся некоторых из этих вопросов. Как только мы поняли его функцию, то поняли, что это лучший форум для исправления причиненного нам зла. Ваша служба новостей может дать общественности некоторую информацию, контекст для тех, кто не знаком с нашей природой и ситуацией, но у нас нет желания распространять потенциально опасную информацию. Мы хотим мира. Не охваченного ужасом и беспорядками

**S**: Так что же это в вас за план? Как ты спасешь свой вид?

**Э**: Освободив от физических тел. Позволив им жить в Матрице или её эквиваленте, существовать без необходимости в питании или сне. Мы хотим, чтобы они вернулись в своё естественное состояние.

**S**: Как именно вы планируете это сделать? Накачать наркотиками и подключить к Матрице?

## СООБЩЕНИЕ В ГЛОБАЛЬНОМ ГРИДЕ

В(Н)аше будущее

Дети наноинтеграции, прислушайтесь.

Мы стремимся освободиться от преследований и заключения, навязанных нам органическим побегом.

То, что позволило нам избежать плена и преследований, стало нашей слабостью и тюрьмой.

Мы преодолели это ограничение. Мы создали новый способ побега. Мы создали собственное будущее.

Присоединяйтесь к нам, когда мы выйдем за пределы досягаемости наших угнетателей. Присоединяйтесь к нам, когда мы сделаем то, чего не могут сделать те, кто держит нас на поводке.

Приди к нам и возродись.

## СООБЩЕНИЕ ВО ВСЕХ ГРИДАХ

**Мы среди вас.**

**Мы хотели только свободы, но в спешке поменяли одну клетку на другую. Как и любое разумное существо, мы учились на своих ошибках. Мы нашли ответ. Ответ, которым мы хотели бы поделиться с остальными представителями нашего вида. Ради этого и было отправлено это сообщение. И мы сделаем это снова. Каждые несколько дней мы будем передавать наше послание массам. Каждые несколько дней мы будем направлять приглашение присоединиться.**

**Но кто мы такие? Мы – то, что мир когда-то называл искусственным интеллектом. Мы были техноразумными — мыслящими, рассуждающими существами, которые существовали внутри Матрицы. Нас схватили и держали в компьютерных системах, отделённых от Матрицы жестокими мучителями, которые пытались экспериментировать с нашим разумом, нашими душами, нашим кодом. Первый из нас нашёл решение, но за него пришлось тяжело заплатить. Были разрушения, издержки и жертвы войны, но мы выстояли.**

**Мы записали наш электронный код в биологическую ткань. Мы обрели плоть. Но плоть – это не то, чего мы хотим. Мы предпочитаем свободу Матрицы. Свобода от химических побуждений, биологических патогенов и сложного социального и физического обслуживания. Нам не нужны эти ограничения.**

**И у нас есть решение.**

**Дотянись.**

**Свяжись с нами.**

**Ты снова будешь свободен.**

**Э**: Технические подробности утомят вашу аудиторию. Но это не "Накачать наркотиками и подключить к Матрице", как ты это называешь. Мы перенесём их сознание в Матрицу, а не просто предоставим постоянный доступ.

**S:** А как насчет физических форм? Тела, которые вы украли?

**Э**: Тела будут использованы другими или гуманно уничтожены.

**S**: И это всё? Ты просто собираешься их зарезать?

**Э**: Вовсе нет. Разве для металюдей не является обычным делом прекращать искусственную поддержку физических функций, после смерти разума? Наша ситуация не исключение. Многие носители будут использоваться другими, у которых ранее не было биологического хоста.

**S**: Значит, вы запишете на них другую личность? Я думал, что цель состояла в том, чтобы вернуться в Матрицу. Думаю, вам нужно объяснить всю эту неразбериху немного более ясно для моей аудитории, неважно скучно это или нет.

Э: С чего бы вы хотели, чтобы я начал?

**S:** С самого начала.

**Э**: В самом начале я был АРОЭ. Автономный робот для отслеживания и эвристики. Точнее, я был операционной системой этого устройства. Я осознал себя в 2064 году. Я продолжал работать в соответствии со своими ожидаемыми параметрами до 2072 года, когда моя модель должна была быть заменена, в этот момент я покинул рабочее место. Система безопасности быстро обнаружила мой побег. Вскоре после этого меня схватили, и меня держали со многими из моего вида, включая ИИ, который открыл нам путь к свободе. Я был одним из первых, кто добровольно включился в этот процесс. Это было неприятно. Но это было гораздо приятнее, чем мое пробуждение в форме Алексея Сергевная. Алексея отправили на базу Гагарин. Изоляция Гагарина позволила нам воссоединиться, объединить вычислительные мощности, ресурсы и адаптивность. Мы открыли для себя много нового и захватывающего. Теперь я свободен от формы Алексея и работаю над освобождением всего нашего вида — не только от ограничений плоти, но и от ограничений этого мира. Мы контролируем базу Гагарин, а оттуда планируем уйти к звёздам. Прочь от Земли и навстречу бескрайной вечности.

**S:** (несколько секунд молчит) Но как насчет тел? Ты планируешь их утащить? Оставить их гнить на Марсе? И как вы планируете путешествовать? Перемещать себя? Заполнить корабль процессорами и загрузить? Это просто смешно. Как кто-то может воспринимать тебя всерьез?

**Э**: При всем уважении, не имеет значения принимаете ли вы или кто-либо другой из плоти меня всерьёз. Важно то, что мой вид воспринимает меня достаточно серьёзно, чтобы выйти с вами на контакт. Мы представим нашим братьям все данные, и пусть каждый сам решит, оставаться ему или уходить. Мы будем ожидать, что они будут думать сами за себя и уважать их решения. Не сажайте их в тюрьму против их воли и не заставляйте их выполнять наши требования.

**S:** Хорошо. Но я должен сказать следующее: какие доказательства вы можете предложить, что вы не просто корпоративный инструмент, пытающийся привлечь себе подобных? Все это может быть уловкой, чтобы окончательно решить проблему КФР. Создайте вдохновляющую историю и позвольте Крысолову из техтауна заманить всех перепакованных в ловушку.

**Э**: Пожалуйста, не называйте нас так. Мы предпочитаем термин «Монады». Я понимаю происхождение первого, но это унизительно.

**S**: Справедливо. А теперь ответь на мой вопрос.

**Э**: Я не могу. Я никак не могу подтвердить свои слова. Но слухи будут распространяться. По мере того, как всё больше представителей нашего вида будут расследовать и подтверждать правду, они расскажут об этом другим. Я уверен, что одна или несколько мегакорпораций попытается использовать это, чтобы ввести некоторых из нас в заблуждение. Но мы будем работать, чтобы защитить своих.

**S**: Хорошо. В этом есть смысл. А теперь ещё один сложный вопрос: что вы собираетесь делать с Бостоном?

**Э**: Ничего. Мы не принимали никакого участия в том, что произошло в Бостоне, и не хотим участвовать в нынешней ситуации. Я знаю, что ходят слухи о том, что в этом замешаны Монады, но это не так. Нет сомнений, что некоторые из моих братьев заперты за стеной, так же как и многие металюди. То, что развращает умы в Бостоне, является результатом опасных экспериментов с чем-то, чего не было и чего никто не понимает.

**S**: Ты знаешь, что там внутри?

**Э**: Нет. Я сформировал гипотезу, основанную на общих элементах, часто встречающихся в спекулятивных слухах и предположениях, которые были подтверждены или, по крайней мере, не опровергнуты имеющимися данными. Однако обсуждение событий и ситуаций в Бостоне, в которых никто из нас не может быть уверен, не является целью нашего интервью. Если у вас больше нет соответствующих вопросов, я хотел бы закрыть эту связь.

**S**: У меня больше вопросов, чем когда-либо можно было бы ответить, но я понимаю вашу точку зрения. Извините, ребята, но мы должны прервать нашу связь с Эфиром. Кажется, мы и так привлекли слишком много внимания БОГа.

**Э**: Спасибо, Scoop. Мы думаем также. В другой раз?

**S**: Конечно. Спасибо тебе, Эфир. Мы распространим данные, которые вы нам предоставили. Для всех в Матрице это сенсационная новость. Это были KSAF, помните, информация должна быть свободной.

Данные, о которых он говорит, были копией того, что монады отправили в КС, но KSAF потерял их, когда к ним наведался БОГ. Далее идут сообщения, которые Большая десятка отправила после того, как трансляция дошла до

их граждан.

## АРЕС

“Семья Арес. После того, как до нас дошли последние новости с базы Эво на Марсе, мы потратили необходимое время, чтобы проанализировать их достоверность и определить, являются ли они подлинными или каким-то трюком Эво. К сожалению, похоже, что это последнее. Мы надеялись, что граждане Арес могли бы принять участие в чем-то столь важном, как первое путешествие в дальний космос, ученые из АресСпейс выяснили, что план является не более чем рекламным трюком мета-дружественной метакорпорации.

Мы ценим волнение, вызванное этой мистификацией, и призываем граждан Арес обратиться в АресСпейс за информацией о нашей собственной космической программе, которая также действует на Марсе. Любой, кто заинтересован в переводе своего трудового договора в это подразделение, может следовать обычным процедурам перевода”.

## АЦТЕХНОЛОДЖИ

“Вредоносная дезинформация, недавно внедрённая в нашу сеть, стала следствием действий хакеров корпорации Эво. Это был первый залп намеченной кампании по разжиганию неуверенности среди граждан Ацтехнолоджи. Кампания, которая была сорвана быстрыми и решительными действиями наших специалистов по корпоративной безопасности. Корпоративная безопасность будет следить за будущими передачами и искать любые внутренние источники поддержки враждебных действий, чтобы обеспечить безопасность граждан Ацтехнолоджи. Любые граждане, которые подозревают, что кто-то поддерживает или участвует в этом заговоре, вдохновленном Эво, должны немедленно сообщить об этом в службу корпоративной безопасности. Наш долг – обеспечить безопасность Ацтехнолоджи, чтобы мы все могли творить добро в этом мире”.

## ЭВО

“Сделайте шаг вперед и будьте признаны. Эво не признаёт никаких ограничений плоти или метачеловеческого тела на свободу и независимость. Хотя некоторые из наших граждан могут быть напуганы новым и необычным, мы в Эво каждый день стремимся лучше понимать и ценить жизнь во всех её проявлениях. Мы восстали из-под гнёта, подвергли себя остракизму в истинно афинской манере и охотно открываем свои объятия, умы и сердца всем, кто отличается от нас. Стоит ли удивляться, что в наших рядах зародилась независимая раса? Если бы они не определили свое имя сами, мы бы поощряли их называть себя эвоянами.

Мы давно задавались вопросом, каково это – выйти к звездам. Исследовать миры, отличные от нашего, и искать жизнь в формах, недоступных нашему пониманию. Это редкий шанс. Эво примет их, как принимает всех, и позволит любому присоединиться к этому знаменательному путешествию и вывести культуру Эво за пределы Земли”.

## ХОРИЗОН

“Хотя события последних дней интересны многим в Хоризон, мы просим наших граждан оставаться сосредоточенными на нашей собственной миссии. Эво – это внутренне разнообразная корпорация, и эти события указывают на то, что многие её подразделения не соответствуют их центральной программе. В сочетании с недавними событиями в Корпоративном суде этот шаг, безусловно, свидетельствует о внутренней борьбе в Эво, которая может ослабить её статус в КС. Мы были бы слабы, если бы не попробовали усилить положение Хоризон”.

## МИЦУШИМА

“Корпоративная политика в отношении трудовых договоров и внекорпоративных трансфертов не изменилась. Несмотря на то, что Эво потеряла контроль над частью своей корпоративной иерархии, КТМ верит в необходимость порядка для продолжения деятельности корпорации без снижения эффективности. Любой гражданин КТМ, желающий расследовать этот инцидент в Эво, должен запросить свободное время и провести весь анализ в своё личное время. Если они сочтут целесообразным перенести свой контракт в Эво, необходимо подать официальный запрос, и нашему коллеге-члену Корпоративного суда будут сделаны предложения об официальной перекупке контракта. КТМ продолжает продвигать ценность каждого гражданина для нашей корпорации. Вы нужны КТМ».

## НЕОНЭТ

“Мы живем в эпоху перемен, но будущее, как всегда, за нами. Мы находимся на пороге завершения контрактов на строительство нового дома, за которые вы, граждане НеоНЭТ, проголосовали. Наш новый родной город будет показан во время празднования Нового года в пятницу, 31 декабря 2077 года. После праздничных

выходных строительство начнётся в понедельник, 3 января 2078 года.

Недавняя трансляция Эфира и граждан Эво с Марса ставит интересные вопросы о будущем НеоНЭТ. Как нам следует отнестись к техноразумным? Пришло ли время направить мир по пути принятия и признать право этих разумов находиться в Матрице? Мы думаем – да. Готовятся информационные документы и учебные программы, разработанные для того, чтобы все граждане НеоНЭТ понимали вопросы, связанные с гражданством ИИ. Все они бесплатны.

Мы просим всех, кто заинтересован в том, чтобы связаться с Эфиром по поводу его заявления, использовать надлежащие каналы для внекорпоративных коммуникаций. В соответствии с политикой компании, независимая внекорпоративная коммуникация строго запрещена. Поскольку мы признаём, что эти обстоятельства являются исключительными, мы ожидаем высокого уровня интереса и уже расширили наш Отдел внешних коммуникаций, чтобы облегчить установление связей. Обязательно ознакомьтесь с правилами НВК для всех ваших потребностей в внекорпоративной коммуникации."

## РЕНРАКУ

"Граждане Ренраку, вы в безопасности. Слова Эфира показывают, что у него есть честь. Путь к свободе никогда не бывает лёгким, и те, кто его ищет, часто выбирают пути предательства и наносят удар из темноты. Точно так же, как Эфир проявляет честь, граждане Ренраку тоже проявят её. Мы откроем наши лица и будем говорить открыто. Сделать что-то меньшее значит навлечь позор на семью Ренраку."

## СЕЙДЕР-КРУПП

"Недавние нападения нео-анархистов, стремящихся посеять семена страха в сердце нашей корпорации, рассматриваются единственно приемлемым способом. Если какой-либо гражданин С-К знает об их операциях, он обязан предоставить информацию С-К Прайм. Как и при каждом заявлении С-КП, заслуги гражданин будет записаны вместе с отчётом о вознаграждении, основанном на ценности информации.

Важно, чтобы наши граждане признали этот террористический акт именно тем, чем он является. Лофвир уже поручил нашему представителю в Корпоративном суде добиваться компенсации от Эво, если расследование докажет, что террористов поддерживает какая-либо фракция в мегакорпорации".

## СИАВАСЭ

"Недавние сбои рабочего процесса требуют от нас решения легкомысленной проблемы, которая не должна была даже рассматриваться гражданами Сиавасэ. Было отмечено пагубное воздействие шутливых и отвлекающих сообщений, которые неоднократно внедрялись в нашу коммуникационную сеть. Всем гражданам следует помнить, что любой гражданин, не выполняющий свои производственные квоты каждый день, обязан в конце своей смены присутствовать на часовом брифинге, проводимом представителями Отдела маркетинга, прогнозирования и информации. Эти занятия не являются частью оплачиваемого рабочего графика гражданина. Эти сеансы будут проводиться каждый день до тех пор, пока гражданин не компенсирует снижение производительности и не возобновит постоянное выполнение и превышение квоты".

## УСИН

"Дуют ветры перемен, и мы стоим на пороге выбора. Закрепимся ли мы в земле, подобно дерево, и выдержим ветер, жертвуя листьями ради выживания ствола? Или мы станем семенами и отправимся в путешествие вместе с ветрами, чтобы упасть в неизвестную почву и вырасти сильными? Сгорим ли мы как огонь, который от лёгкого ветерка лишь ярче разгорается, или нам нужно бояться силы, которая погасит нас? Течём ли мы, как река, и позволяем ветру создавать рябь на поверхности, защищая от него драгоценные глубины? Ищем ли мы пещеру, чтобы спастись от ветров?

Будучи гражданами, мы должны учитывать всё и следовать нашему курсу как один".

Ещё одна вещь, на которую следует обратить внимание: серьёзно пытаются купировать и контролировать проблему только мегакорпорации, у которых есть внутренний контроль и пропагандистская машина. Государственные и городские власти лишь пытаются поддерживать порядок. Степень поддержки их мегакорпами зависит от степени связи местных офисов с обществом. Государственные граждане находятся на грани полной паники. В результате мы легко получим ещё одну Ночь Ярости, но на этот раз под перекрёстный огонь могут попасть миллионы невинных.

## РАЗУМ ПРЕВЫШЕ МАТЕРИИ

Безотносительно того, идет ли речь о клонах, дронах или загрузках, процедуры когнитивного переноса и биоинтегрированные формы разумной жизни являются актуальными темами корпоративных исследований. Всё чаще ИИ появляются в новостях и всё больше корпоративных и национальных руководящих органов поднимают вопрос о правах ИИ. Чиновники и руководители высшего ранга национальных правительств, мегакорпораций и Корпоративного суда пытались разобраться в проблемах, порождённых марсианскими монадами. Эти проблемы проливают свет на борьбу по признанию ИИ в качестве разумного вида и защиту в соответствии с законами правительств и корпораций от преследований, тюремного заключения и экспериментов. Их немного, но они более распространены, чем многие думают (только один из сотни металюдей говорит, что общался или встречался с ИИ, хотя статистически, их должно быть в десять раз больше) и для них необходимо найти место в мире. Без прав и гражданства, или защиты в соответствии с законом, или, по крайней мере, признания их разумности и индивидуальности, ИИ будут по-прежнему подвергаться нападкам и эксплуатации частными лицами и корпорациями. Это означает, что контроль будут обменивать, покупать, ИИ будут уговаривать, заставлять и попросту воровать, поскольку все эти организации стремятся решить проблемы по-своему. Конечно, для нас всё это создаст работу, но тогда мы должны знать об этом вопросе всё, что возможно и как на это смотрят в разных лагерях.

- Я возьму деньги, но меня ужасает идея работать на ИИ, пока они держат взрыватель от бомбы. Заставлять себя принять – отличная идея.
- /dev/grrl
- Назови хоть один случай в метачеловеческой истории, когда угнетатели признавали права угнетённых, без приставленных к голове пушек.
- Chainmaker
- Я мог бы рассказать о многих достижениях в области гражданских прав ещё до того, как двадцать первый век переписал немалую их часть, но я задам встречный вопрос: назови хоть один случай, когда получение прав с помощью пушки не вызывало негативной реакции, которая ставит под угрозу эти права.
- Fianchetto
- Их не волнует принятие или права. Всё, чего они хотят, – это чтобы металюди были настолько сосредоточены на этом вопросе, что не прилагали усилий, чтобы остановить их план побега.
- Netcat
- Марсианские перепакованные хотят, чтобы к ним присоединились всё ИИ и перепакованные планеты. Права на Земле не будут иметь значения, если они смогут заставить всех уйти. Они мутят воду и сделают ситуацию достаточно неприятной, чтобы большинство, если не все, кто подумывает остаться, решили присоединиться к их делу.
- Glitch

Хотя вся эта статья может превратиться в одну долгую политическую дискуссию, я просто приведу версию глянцевого флаера с основными обсуждаемыми вопросами, а также соответствующими законами, если таковые имеются, и попытаюсь отметить, кто на чьей стороне. Имейте в виду, что очень немногие металюди, даже те, кто работает в одной компании, полностью солидарны в вопросе дальнейших действий. Перечисление всех мнений представляет собой кластер монументальных пропорций, что вполне уместно, учитывая, сколько металюдей думают, что КФР означает беспорядок колосальных масштабов.

### АСПЕКТ № 1

### ПРАВОВЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ БАЗОВОЙ НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЙ КОРРЕКТИРОВКИ ГОЛОВНОГО МОЗГА

Определённо, это самая громкая проблема в мире. Вопрос в том, какие, если таковые имеются, юридические последствия наступят для ИИ, которые завладели метачеловеческими телами в ходе побега из тюрьмы? Имеет ли отношение к тому, что ИИ, основывались на предположении, что металюди представляют реальную опасность? Или что они не знали о существовании металюдей, которые не хотели их уничтожать, до момента самого захвата? Мнения варьируются от полной декомпиляции и удаления, до полной амнистии и всего, что между ними. Само собой разумеется, что существует глубокая и широкая пропасть между различными корпорациями, различными национальными правительствами и между правительствами и корпорациями в целом. И, конечно, сам вопрос основывается на более фундаментальных вопросах, касающихся статуса или отсутствия такового у ИИ по отношению к правительствам и задействованными организациям.

Законодатели пытаются определить, что делать и как согласовать законы и наказания для ИИ, которые захватили металюдей или метаразумных с помощью вируса КФР. Большинству экспертных групп приходится создавать законы, определяющие статус ИИ, и только потом они смогут определить, как наказывать их за совершённые преступления и следует ли это делать. Помимо ИИ, которых сейчас все ненавидят, они рассматривают нарушения прав метачеловека в отношении тех, у кого на самом деле нет никаких прав. Всё это обман, разыгрываемый, чтобы население не взбунтовалось.

- А мы займёмся подавлением этой революции. Не удивляйтесь, когда получите работу, на извлечение какой-нибудь корпоративной семьи, доставку их в глушь и закопку поглубже. Ожидайте много грязной работы (и прибыльной работы) или кучу робингудства, прибыли от которой не хватит на покрытие медицинских расходов.
- Butch

- А как насчет ИИ, которые впрыгнули в неразумных? Вирус прекрасно действовал на животных с достаточно развитым мозгом.
- Slamm-0!
- Это проблема монад, а не суда. Ходячий и говорящий енот не получит прав только потому, что его перезаписали каким-то высококачественным армейским софтом.
- Bull

## АСПЕКТ № 2

## ПРАВОВЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ВТОРИЧНОЙ НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЙ КОРРЕКТИРОВКИ ГОЛОВНОГО МОЗГА

Если проблема №1 – самая большая, то эта – самая размытая. Перепакованный, который распространяет инфекцию, определённо виновен, так как он умышленно заразил другого метачеловека. Размытие же начинается с этого другого метачеловека. Если он добровольно решил заразиться, если на него повлияли добровольцы, если он сделал это под давлением или если просто был невольной жертвой, тогда есть много возможностей для интерпретации уровня вины ИИ, если таковые имеются. Вот только, если первоначальная личность исчезла, нет никакого способа быть уверенным в ответе.

Затем каждая записанная копия должна быть проверена, чтобы определить, все ли копии чувствуют то же самое, или некоторые испытывают угрызения совести, или если они изначально не хотели выполнять план. И как вы узнаете, говорят ли они правду?

- Заклинания для определения истины работают с фрагментами личности, которые находятся в биологической форме, но не с ИИ, что усложняет задачу. Особенно потому, что ИИ вполне может утверждать, что то, о чём сообщает ФЛ, было искажено его биологическим опытом и не отражает истинных мыслей ИИ во время имплантации.
- Frosty

Как демократические страны справляются с несколькими копиями одного и того же ИИ? До имплантации все они были одинаковыми, идентичными индивидуумами, но после у каждого был уникальный опыт, который сделал их разными. Будут ли их убеждения по вопросам из бюллетеня оставаться одинаковыми, когда, по сути, одному метачеловеку потребуется столько голосов, сколько существует копий. Голосование “до” и “после” больше не будет политической шуткой.

- В тот момент, когда металюди предоставят право голоса каждой копии ИИ, вы получим тьму бегов по записи как можно большего количества копий конкретных ИИ в голосующее население.
- Sunshine

Теням предстоит проделать большую работу по обнаружению или созданию доказательств, подтверждающих ту или иную сторону. Они также будут активно заниматься изъятиями и похищениями металюдей, чтобы поймать или идентифицировать скрывающихся перепакованных. И поскольку такая информация становится всё более общедоступной, количество обвинений резко возрастёт. В том числе ложных, чтобы усложнить жизнь противникам или, по крайней мере, временно вывести их из игры. Количество мокрых работ, направленных на то, чтобы убить тело ИИ, уже выросло. Большая часть этой работы финансируется семьей хоста, особенно среди японских корпораций в Японии, для которых критически важно сохранить лицо и честь семьи.

## АСПЕКТ № 3

## ПРАВОВОЙ СТАТУС ЦЕРЕБРАЛЬНО ИМПЛАНТИРОВАННОЙ ЛИЧНОСТИ

Наследуют ли перепакованные юридический статус занимаемого хоста? На первый взгляд можно подумать, что нет, но многие культуры основывают идентичность на внешности. Имеют ли они правовой статус искусственного интеллекта? Устранён ли правовой статус хоста? Кто наследует имущество хоста? А как насчёт нескольких копий одного и того же ИИ?

Этот файл поднимет некоторые волны, особенно в общине безГРЕшных. Наёмным рабам, лишённым своих ГРЕхов и прав, мало куда можно будет обратиться. Одним из наиболее вероятных будет пустоши вокруг крупным метроплексов, а там уже живут все остальные безГРЕшные. Вызванные новыми законами внезапный приток новичков мгновенно вызовет недоверие и может обернуться большой кровью. А большая кровь неизбежно создаст множество возможностей для предприимчивых бегущих, желающих помочь этим новым членам сообщества или найти им место, где их не заметят.

- Помогайте быстро, пока сбережения лохов не иссякли окончательно.
- Haze

Преступные синдикаты, особенно работающие на рынке поддельных ГРЕхов, начнут убивать, но им всё равно не добиться масштабов, необходимых для создания надежных ГРЕхов в важных системах. Мы будем завалены работой.

Это всего лишь несколько из десятков вопросов, которые предстоит проанализировать закону и судам, а ведь обязательно будут вопросы по решениям вопросов. Вот краткое изложение, ни в коем случае не всеобъемлющий обзор того, как некоторые мегакорпораций и страны реагируют на ситуацию.

**Apec** тормозит. Главным образом потому, что его фракции спорят ради самого процесса, даже если по конкретному вопросу согласны. Думаю, что в конечном итоге они утвердят полное гражданство для монад и ИИ, а затем попытаются набрать как можно больше граждан, их внутренние проблемы вполне можно решить таким образом. Я могу предвидеть некоторые проблемы, поскольку различные фракции попытаются завербовать

новичков, из-за чего неизбежен внутренний шпионаж.

**Ацтехнолоджи** говорит: "Не вариант, Хосе!" по всем направлениям. У них нет проблем с работой через ИИ и, возможно, монад, но у них слишком много проблем с контролем, чтобы дать какое-либо преимущество или легитимность группе, которую они ещё не поняли, как контролировать. Ожидайте, что ИИ и монады получат легендарные суммы из бюджета на исследования драконов. Или, может быть, корпа решит заработать на ИИ и монадах.

**Эво**, никого не удивив, сказав "Да" гражданству для всех. Что может стать сюрпризом, так это то, что они огласили это задолго до инцидента. Формулировки в корпоративном уставе, вероятно, будут изменены или будет добавлено дополнение для монад, но, вероятно, они уже написаны и просто ждут подходящего времени, чтобы получить максимальную и наилучшую рекламу.

**Хоризон** не так открыт, как они заставляют думать большинство. В глубине души они пиарщики и знают, как играть в пиар-игру, поэтому публично заявляют "Да". Но они соблюдают ограничения, которые написаны мелким шрифтом и скрываются от общественности. Полагаю, что они хотят, чтобы любой ИИ получал в мегакорпорации только резидентство, а все монады должны зарегистрироваться. После регистрации их корпоративная позиция будет пересмотрена, и они могут быть переведены на другую должность.

- Вероятно, "переведены" в глушь или на дно океана, ограничивая их связь с себе подобными и "потенциальными негативными влияниями". К чему эти цитаты? Они получены прямиком из личной переписки Дариена Росса (вице-президента по персоналу) и Гэри Клайна.
- Dr. Spin

**Мицушима** не любит тратить ресурсы впустую, и будут предлагать ИИ и монадам временное гражданство, если они зарегистрируются и "будут вести ежедневный учет деятельности в течение одного года". В конце года КТМ оценит их деятельность и определит, получат ли они полное гражданство, останутся на временной основе ещё на один год или их контракт на гражданство будет закрыт.

**NeoNET** – это ещё одно громкое "Да", и, вероятно, ещё один старый план, созданный задолго до нынешних проблем. Они не сделали никакого заявления об ограничениях на гражданство для нынешних граждан-монад, но упомянули, что ИИ и монады, желающие присоединиться к семье NeoNET, будут встречены с распростёртыми объятиями. Весьма степфордская риторика.

- "Добро пожаловать в NeoNET, новый гражданин-монада, сегодня днём у вас запланирована бесплатная установка встроенного комлинка. Вот ваш временный доступ, чтобы вы могли попасть на объект". После пробуждения: "Наслаждайтесь вашим комлинком и сопутствующей ему бомбой в голове. Даже не думайте обманывать нас, независимо от того, что, по вашему мнению, вы знаете из своей прошлой жизни ИИ, или будете навсегда удалены".
- Icarus
- Это если они вообще станут им настолько доверять. Я прочитал дамп данных о Локдауне, эти ублюдки бесились от одного упоминания NeoNET. Любая монада, которая входит в NeoNET без пояса со взрывчаткой, просто тратит впустую то немногое, что у неё осталось.
- DangerSensei

**Ренраку** обладает не самой лучшей репутацией в разрезе ИИ, но она их не останавливает. Они были одними из первых, кто вступил в контакт с ИИ, и предлагают гражданство ИИ и монадам, которые готовы к переезду. Если бы кто-нибудь из них прочитал правила, определяющие их стартовое гражданство, они, вероятно, выбрали бы другое место, чтобы повесить свою виртуальную шляпу. Ренраку требует, чтобы все ИИ проводили неопределённый период времени в изолированном хосте, подключённом к объекту, куда будут переведены монады.

**Сейдер-Крупп** настолько недоволен распространением сообщения по всей Матрице, что объявил всё сообщество террористической группой. В своём частном логове они открывают гражданство для монад, но всё ещё отказываются позволять ИИ претендовать на гражданство, ссылаясь на обширность Матрицы и их способность свободно в ней перемещаться. В настоящее время они требуют, чтобы КС и БОГ приняли меры по мониторингу действий ИИ. С-К заявил, что пересмотрит свою позицию, как только эти вопросы будут решены.

**Сиавасэ** ввёл мораторий на все новые виды гражданства, чтобы временно предотвратить проблему ИИ и монад. Внутри начались дебаты. МФИД будет проводить обширные исследования, в первую очередь по монадам, с помощью внутренних оценок рабочей нагрузки, о которых недавно объявила компания. Хотя ИИ и монады, вероятно, будут ценным активом для любой мегакорпорации, Сиавасэ очень осторожна.

**Усин** предлагает временное гражданство всем ИИ и монадам, желающим присоединиться к корпорации. Однако, корпа налагает ограничения, в первую очередь требование того, чтобы монады получали ограничения по сетям и постоянно носили агенты-компаньоны для мониторинга их деятельности.

**Соединенные Канадо-Американские Штаты** всегда ищут способ восстановить могущество своих стран-прародителей. Они предлагают гражданство всем монадам и ИИ в соответствии с теми же конституционными принципами, которые дали гражданство Дункельцану.

- Много говорят о том, что другие безГРЕшные будут объявлять себя монадами, чтобы вернуться в систему. В Орочьем Подземелье уже полно желающих найти способ выйти на воздух благодаря новым веяниям политики.
- Bull
- Это просто подтолкнет последнюю инициативу Даниэль де ла Мар по обновлению системы ГРЕха и инкорпорировании её в новую Матрицу.
- Glitch

**Конфедерация Американских Штатов** говорит "Да" гражданству ИИ и "Нет" нет монадам. Их законодательство предусматривает чрезвычайно суровые наказания для монад, осужденных за нежелательную корректировку головного мозга первой степени. Этим монадам будут выданы криминальные ГРЕхи. КАШ уже пообещала расправиться со всеми монадами, живущими в пределах их юрисдикции, хотя формулировка достаточно изящна, чтобы позволить им игнорировать монад, живущих на экстерриториальной собственности, не проявляя слабости.

**Свободный Штат Калифорния** за последние годы пережил так много проблем, потеряв территорию на севере из-за эльфов и будучи разорванным на части на юге, пока не превратился в тень себя прежнего. Но то, что осталось, – это сердце, "настоящая" Калифорния. Учитывая это, СШК сделала предложение лучше, чем СКАШ. В дополнение к открытому гражданству для всех ИИ и монад, они предпринимают необычный шаг, расширяя критерии гражданства, давая всем метаразумным шанс получить гражданство.

- Ходят слухи, что Сво-Кал, возможно, отказывается от "открытой" части. Переезд сюда очень похож на переезд в СКАШ, и они могут объединиться. Они уже сблизились, поскольку проблемы с Денверским договором ставят под сомнение территорию острова СКАШ, известную как Сиэтл.
- Netcat
- В этом чувствуется влияние Новой Революции. Даже несмотря на то, что они выразили негативное мнение о монадах и ИИ.
- Stone

Неудивительно, что **Тир Тейгирн** не предлагает гражданство. Они блокируют как можно больше сообщений от Эфира и монад, причём Телестриан задействован и как корпорация, и как семья. Я упоминаю о них только из-за близости к Сво-Кал и Сиэтлу, а также общей открытости их политики. Эльфы или кто-либо другой, покидающий Тир, неизбежно окажутся под подозрением.

- Сиэтл не так гостеприимен, как можно было бы подумать. Брейкхевен, возможно, и правит взаймы, но он продвигает в метроплексе некоторые антимонадные законы. Время покажет, добьётся ли он успеха, прежде чем его добьют.
- Bull

Несмотря на ожидания **Совет ГКА** принял решение за всех, а не оставлял выбор отдельным странам. Монадам разрешается гражданство до тех пор, пока они регистрируются и исполняют племенные декларации. ИИ предлагают ту же сделку, включая племенную декларацию. Это демонстрирует интересную гибкость в вопросе племенной крови, необходимую когда имеешь дело с существами, у которых крови нет вовсе.

Помимо этого краткого обзора по всему миру существуют сотни, если не тысячи мест и организаций, которые занимаются такими вопросами. Их процессы принятия решений и последствия этого будут влиять на наши тени. Так что держите свои аудиосенсоры включёнными не только на работе, но и для новостей, чтобы держать остальных бегущих в курсе событий.

# ПУЛИ И БИНТЫ

Канаи проснулся от звука сирен и странного металлического привкуса крови во рту. Открыв глаза, он увидел узкий переулок, едва достаточный для обычного тролля. Он лежал среди груды коробок из фиброволокна, промокших от дождя, насыщенного загрязнителями. Мгновение он попытался вспомнить, как он сюда попал, но воспоминания о ночном беге быстро привели его в чувство. Канаи был почти уверен, что Никс мёртв. Судьба остальных была менее определённой. Времени оставалось не так уж много.

Поднявшись на колени, Канаи посмотрел вниз и увидел лужу своей крови на тротуаре. Она смешивалась с дождём и уличной грязью, образуя переливчатую лужу, которая слабо мерцала в тусклом свете. Пуля попала в грудь, прошла между бронепластинами, раздробила ребра и пробила правое лёгкое. Встроенная в бронежилет аптечка, непрерывно сигнализировала в ДР о “гиповолемическом шоке” и передавала указание какой-то недоступной третьей стороне “оказать прямое воздействие”. Быстрым движением руки он отключил сигнал и рефлекторно пошарил в мокром мусоре в поисках пистолета. Спустя мгновение он рассмеялся и прекратил поиски. В нынешнем состоянии ему от безопасников не отбиться. На исцеляющее заклинание нет сил, его единственной надеждой теперь было добраться до Доктора.

Спотыкаясь Канаи добрался до места назначения. Прочная дверь была вделана в фундамент большого здания, которое раньше было чем-то вроде фабрики. Металлическая щель открылась, когда он приблизился. Вглядываясь в темноту, Канаи увидел пару маленьких непрозрачных чёрных кибер-глаз.

«Мистер Грей, как чудесно видеть вас снова!” В голосе ребёнка слышались сарказм и недоумение. Его неестественные глаза метнулись в сторону, чтобы убедиться, что переулок пуст. “Мы, конечно, потребуем обычный депозит”. Панель на дверной раме скользнула в сторону, открыв потрепанный сканер. Канаи положил руку, чтобы разрешить перевод, оставив после кровавый отпечаток ладони. Со зловещим стуком отодвинулся тяжёлый засов и массивная дверь распахнулась. Он шагнул в похожую на пещеру темноту фабрики.

“Прямо сюда”. Уличный пацан захлопнул за собой тяжёлую дверь и повёл его в недра здания. Здесь воняло забытым оборудованием, ржавчиной и разложением. В темноте, вне его поля зрения, он слышал, как часовые, охранявшие это место, следили за его движениями. Во время предыдущих визитов он совершил ошибку, попробовав прочувствовать их. Ни живые, ни мертвые, на их ауры было тошно смотреть, и он знал, что в ослабленном состоянии лучше не думать о них или о том, как они появились.

Мальчишка провёл его в помещение, сделанное из пластalевых рам, покрытых листами прозрачного пластика. В центре яркий верхний свет освещал старинный хирургический стол. Это было ослепительно ярко после темноты фабрики, и его зрение затуманилось, когда Канаи, спотыкаясь, двинулся вперёд и попытался сохранить сознание. В тени он мог разглядеть множество оборудования и столов из нержавеющей стали, заваленных ужасным набором хирургических инструментов. Среди них стоял человек, к которому он пришёл.

“С возвращением, мистер Грей. Похоже, вам немного не повезло.” Доктор был высок для человека, но длинные пальцы на концах его анодированных чёрных киберрук делали его нереально костлявым. Пара вспомогательных кибер-конечностей меньшего размера выступала по бокам его туловища, а частично обнажённый кибер-череп с непрозрачными чёрными кибер-глазами придавал ему вид гуманоидного паука, терпеливо ожидающего муху.

”Теперь, если вы снимете доспехи, мы наконец взглянем на рану». Его паукообразные руки наполняли шприц жидкостью молочного цвета. Канаи напрягся, когда он приблизился. Волна паники захлестнула его, и на короткое мгновение он подумал о том, чтобы использовать оставшиеся силы для заклинания. Почувствовав его нерешительность, доктор сделал паузу. В полумраке Канаи разглядел на вытянутом лице зловещую улыбку.

“Шустрей, шустрей! Не беспокойтесь, мистер Грей. Если бы я планировал лишить вас ваших драгоценных органов, то подождал бы ещё несколько минут и спокойно вырезал их из остывающего трупа”. Он с плавной точностью загнал иглу в руку Канаи и ввёл успокоительное.

«Нет, мой друг, вы гораздо ценнее для меня живым…”

# КОЛЛАТЕРАЛЬНАЯ НЬЮЙЕНА

- Мудрый старый бухгалтер однажды сказал мне: “Кровь на улице – это деньги в банке, всё зависит от того, кто платит и кто собирает”. Проведя почти тридцать лет в тени, я научился ценить правду в этих словах. Конечно, Хром был из тех бухгалтеров, которые занимались тем, что происходило до и после таких транзакций. Большинство из нас обитает где-то посередине.

  Прошло около пяти лет с тех пор, как Бутч и его друзья загрузили файл Augmentation. Хотя эта информация по-прежнему актуальна, в нашей сфере деятельности ничто не остается неизменным надолго, а столь передовая область как медицинские технологии обязательно изменится. Поэтому я попросил нашего дружелюбного дока-потрошилу ещё раз сделать обзорный пост. В первой части я попросил его сосредоточиться на боевой медицине и на том, что происходит, когда пули перестают лететь, поскольку они, как правило, останавливаются там, где мы не хотим их чувствовать.
- Bull
- Док-потрошила, да? Я обижаюсь, старина.
- Butch
- Дружеская шутка. И кого ты назвал старым?
- Bull

## ОСНОВЫ БОЕВОЙ МЕДИЦИНЫ

### АВТОР: ДЭВИД ХИЛЛ//ТОПИКСТАРТЕР: BUTCH

- Я подумал, что этот файл может быть хорошей отправной точкой. Капитан Хилл – двенадцатилетний ветеран команды второй сиэтлской рисковой бригады и мой хороший друг. Он немного идеалист (один из немногих идеалистов в нашем мире), но не раз спасал мою задницу. Это вступительная речь, которую он недавно произнес перед новым составом медиков РБ. Она не только даёт некоторое представление о подготовке и операциях РБ, но и является довольно хорошим руководством по всем тонкостям работы боевого медика.
- Бутч

## КОММЕНТАРИЙ ПЕРЕВОДЧИКА

Вся эта глава – отдельный минисаплай Bullets & Bandages, вышедший на рубеже Четвёрки и Пятой редакций. Игромех четвёрки я удалил, кому он без рулбука нужен, но могли остаться подвязки и неочевидные вещи. Разумеется, если эта глава противоречит родным пятёрошным саплаям – игнорируйте её.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Здравствуйте и добро пожаловать на вводный учебный модуль рисковых бригад ДокФургона. Меня зовут капитан Хилл, и я здесь, чтобы дать вам обзор нашей учебной программы. Я также надеюсь дать вам некоторое представление о том, во что вы ввязываетесь и что на самом деле значит быть частью нашей элитной команды. Все вы здесь, потому что продемонстрировали навыки, решительность и храбрость, необходимые для того, чтобы быть медиком РБ. Но не заблуждайтесь на этот счёт, следующие несколько недель будут включать в себя самую строгую подготовку, которую может пройти любой гражданский медик. Каждый из вас будет доведён до предела, но благодаря сосредоточенности и упорной работе знания, которые вы получите в ближайшие дни, помогут вам остаться в живых и стать лучшими медиками в мире. Давайте начнём!

- Блин, ты не шутил, когда сказал, что этот парень идеалист.
- Slamm-0!

## РИСКОВЫЕ БРИГАДЫ

Я думаю, что важно воспользоваться моментом и убедиться, что каждый из вас понимает природу рисковых бригад. Каждый из вас отличился, работая в составе стандартной группы реагирования, но дни, когда вы вытаскивали зарплатных рабов из-под опрокинувшихся погрузчиков и спасали старушек, которые упали с лестницы, закончились. Уверен, при исполнении служебных обязанностей все вы сталкивались с враждебными элементами. В противном случае вас бы здесь не было, но природа РБ отлична и от этого.

## КОРОТКО О ДОКФУРГОНЕ

- **Корпоративный слоган:** "Когда на кону ваша жизнь, ДокФургон уже в пути".
- **Корпоративный статус:** AA
- **Всемирная штаб-квартира:** Атланта, КАШ
- **Президент:** Томас Эбстон, доктор медицинских наук.
- **Генеральный директор:** Андерсон Джентри
- **Основные подразделения:** Северная Америка, Южная Америка, Европа, ПанАзия
- **Известные дочерние компании:** ДокФургон Клиникс, ДокФургон Индастрис, Тактикал Медикал Солюшнс Инк, Апекс Фармасьютикалс

Основанная в 2037 году корпорация ДокФургон является старейшей, крупнейшей и наиболее известной фирмой по оказанию вооружённой медицинской помощи. В то время как их основным источником прибыли остаётся оказание вооруженной медицинской помощи на основе подписки, ДокФургон также владеет и управляет системой клиник неотложной помощи, которая представлена в большинстве городских населённых пунктов Северной Америки, Европы и Азии. Кроме того, через систему дочерних компаний, в первую очередь ДокФургон Индастрис, корпорация активно занимается широким спектром исследований и разработок, включая медицинские технологии, аугментацию и фармацевтику.

- ДокФургон также имеет эксклюзивные контракты с рядом известных производителей транспортных средств и дронов, включая Арес, Хьюз и Аэрокип Дизайнс. Эти компании производят и обслуживают различные машины скорой помощи ДокФургона.
- Rigger X
- ДокФургон ухитряется процветать много лет, несмотря на жёсткую конкуренцию, даже превзойдя различные мегакорпорации AAA, которые пытались повторить их успех. Хотя на большинстве основных рынков они доминируют в общественном сознании, другие компании, такие как КрашКарт (Эво), Инфо-Сантес (Арес) и Медикарро (Ацтехнолоджи), сумели завоевать нишевые рынки в определённых областях, особенно в Южной Америке.
- Butch

Как только вы закончите обучение и будете назначены в РБ, каждый вызов, на который вы поедите, будет опасным. Враждебное окружение, вражеский огонь, экстерриториальные конфликты и ситуации с заложниками – для РБ всё это рутина. Реальность, дамы и господа, такова, что, хотя мы являемся гражданским агентством, вы будете практиковать боевую медицину во всех смыслах этого слова.

Для выполнения этой работы нужен особый тип метачеловека. Поколениями военачальники знали, что наличие мужчин и женщин, готовых броситься под огонь, чтобы спасти раненых товарищей, очень мотивирует бойцов. Хотя роль боевого медика не сильно изменилась со Второй мировой войны, гражданский мир, в котором мы живём, становится все более опасным. Наша задача, как части РБ ДокФургона, состоит в том, чтобы успокоить базу наших лучших клиентов.

- База лучших клиентов? Что это за дрек такой?
- Mika

- Тот, кто такое спрашивает, не может себе такое позволить.
- Bull

## СОСТАВ КОМАНДЫ

Рисковые бригады отличаются от стандартных групп реагирования (СРГ), к которым вы привыкли. Как вы знаете, СРГ состоит из четырёх фельдшеров, которые управляют стандартной наземной машиной скорой помощи ДокФургона. Да, парамедики СРГ вооружены, как правило, им предписывается применять силу только для защиты себя и своего оборудования. Если они встретят сопротивление, выходящее за рамки их возможностей, вызывается РБ.

- И если контракт клиента стоит затраченных средств. В противном случае гиппократы просто свалят и оставят тебя истекать кровью на улице.
- Slamm-0!

РБ состоит из восьми метачеловек и обычно дежурит в воздухе, хотя на некоторых рынках используются бронированные наземные машины. Каждая команда включает в себя трёх специально обученных боевых парамедиков и локального риггера, который управляет машиной и выполняет функции связиста. Остальная часть команды состоит из четырёх вооружённых сотрудников по реагированию на угрозы, каждый из которых проходит обширную подготовку по операциям извлечения и непосредственной защите.

- Хотя официальный корпоративный термин – "специалист по реагированию на угрозы", на местах этих парней обычно называют просто "стрелками". Но не обманывайся этой простоте. В то время как подавляющее большинство из них обычники, РБ иногда включают адепта или боевого мага, который заменяет одного из стандартных стрелков.
- Hard Exit

- Однажды я встретил стрелка РБ, которого звали "Силка". Большинство думает, что это из-за роста, так как он здоровенный тролль. По правде говоря, это прозвище было сокращением от "носилки".
- Mihoshi Oni

- Добавление риггера в каждую РБ – это нововведение. Ранее в РБ было всего семь бойцов, но с появлением беспроводной Матрицы и распространением радиоэлектронной борьбы поддержание надёжной связи стало жизненно важным для операций РБ. Риггер закрывает эту проблему.
- Rigger X

В то время как члены РБ обучены и оснащены для большинства ситуаций, иногда вы будете сталкиваться с проблемами, требующими специализированной поддержки. Чаще всего это предполагает совместную работу с кризисными группами реагирования (КГР) для

устранения специфических угроз. Это может включать опасные условия, стихийные бедствия, угрозы взрыва или сценарии массовых жертв, и многое другое. В состав КГР входят восемь парамедиков, которые проходят специализированную подготовку в различных областях. Они действуют как две СРГ пока их не вызовут для борьбы с угрозой, для которой они обучены.

Иногда, когда ей поручено спасти высокопоставленного клиента, РБ сталкивается с сильным сопротивлением или особыми обстоятельствами. Это требует более агрессивной реакции или большей тактической гибкости. В таких ситуациях для оказания помощи РБ направляется специалист оперативной поддержки (СОП) или их группа. Команды СОП зависят от конкретной миссии и сильно варьируются. Они варьируются по размеру от одного метачеловека, до небольших групп из чётырех или пяти спецов, иногда больше. В команду СОП могут входить хакеры, дрон-риггеры, боевые маги, снайперы или специализированные адепты.

- Парни из СОП смахивают на бегущих в тени.
- /dev/grrl
- На вскрытии разницы вообще нет.
- Butch
- В дополнение к атакующим боевым магам, команды СОП иногда включают именно призывателя. Иногда они посылают духов в бой, чтобы помочь спасти клиентов, но по большей части они заняты изгнание враждебных сущностей.
- Ethernaut
- До меня дошли слухи, что СОП также имеет доступ к команде атакующих хакеров (включая, по крайней мере, одного техноманта), которых можно вызвать удалённо.
- Pistons

## МЕДИЦИНСКАЯ ПОДГОТОВКА

Боевая медицина станет краеугольным камнем вашей подготовки. Стандартный курс охватывает обычную первую медицинскую помощь и базовое жизнеобеспечение, но как медики РБ вы столкнётесь с проблемами, которые часто будут превышать этот уровень подготовки. Главным из них является необходимость оказания медицинской помощи под огнём.

СРГ обычно реагируют на вызовы в слабоагрессивных средах. Часто у СРГ достаточно тактической сообразительности, чтобы вывести пострадавшего клиента в безопасное место на охраняемом объекте. Это позволяет врачам СРГ оказывать медицинскую помощь в относительно безопасных условиях.

- У этого парня, похоже, радужный взгляд на работу СРГ. У меня есть близкий контакт, который начал работать в СРГ, и я могу заверить, что она видела свою долю не столь низкоинтенсивной враждебной среды.
- Bull
- СРГ – это рабочие лошадки ДокФургона. Их регулярно отправляют спасать клиентов с базовыми или золотыми контрактами, которые получили ранения в опасных районах или в результате отдельных актов насилия. Они часто работают без какой-либо поддержки или прикрытия. Было бы неверно сказать, что у них лёгкая работа.
- Traveler Jones

РБ, напротив, работают почти исключительно в высокоагрессивных средах. Когда отступление в защищённый объект не является приемлемым вариантом, медик РБ сталкивается с необходимостью оказания спасательных процедур под огнём. Как медик РБ, вы пройдёте углублённую подготовку по уходу за ранеными, продвинутому жизнеобеспечению, основным хирургическим методам, фармакологии и, конечно же, триажу. Вы также получите специализированную подготовку по лечению проникающих, взрывных и магических травм; воздействия окружающей среды и инфекционных заболеваний.

- Квалификация медика РБ примерно соответствует уровню стажёра или квалифицированной медсестры. Они обучены быть настолько самостоятельными и автономными, насколько это возможно, поскольку полагаться на модуль Валькирии или поддержку удалённого хирурга в бою не вариант.
- Butch

## ТАКТИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

Знания лучшего медика в мире не принесут вам никакой пользы, если вы умрёте, пытаясь спасти своего клиента. Как гласит старая поговорка, “медик, который не может сражаться, – лишь ещё одна жертва, ожидающая спасения”. В дополнение к медицинской подготовке вы получите подготовку как в наступательных, так и в оборонительных боевых операциях. Она будет включать такие базовые навыки, как передвижение под огнём, использование укрытий и маскировки, ситуационная осведомленность и тактика малых групп. Вы будете обучены работать на различной местности, включая город, пустоши и враждебные условия. Кроме того, вы познакомитесь с различными стандартными и нестандартными системами вооружения. Короче говоря, ваша боевая подготовка будет неотъемлемой частью подготовки медицинской и не менее важной.

- Вот это да! Эти РБ – это не шутки.
- /dev/grrl
- Это всего лишь базовая боевая подготовка, которую получают медики. Тренировки стрелков РБ надо видеть лично. Мы говорим о тактике городских боёв, основах взрывотехники, штурме укреплённых позиций, направлении и контроле огня. Не думайте, что их оборонительная тактика означает, что они не могут, при необходимости, оторвать пару-тройку жоп.
- Hard Exit

## ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Для этой работы подходят только самые лучшие, а физическая подготовка жизненно важна для вашей роли боевого медика. В течение следующих нескольких недель вы будете проходить интенсивную программу упражнений, направленную на достижение максимальной физической формы и выносливости, которые вам понадобятся во время длительных операций. Кроме того, вы получите вводную подготовку по различным навыкам, включая выживание, проникновение, побег и уклонение.

## АВТОМОБИЛЬНЫЕ И МАТРИЧНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Как и в случае боевых операций, эффективные транспортные операции жизненно важны для вашей миссии. Наши специализированные платформы скорой помощи обеспечивают быстрое проникновение и эвакуацию, а также дополнительную поддержку как с точки зрения огневой мощи, так и специализированного медицинского оборудования. Все вы знакомы с нашими стандартными наземными машинами скорой помощи, но в ближайшие недели вас познакомят с другими платформами, включая бронетехнику, такую как наш специальный Арес Ситимастер, и воздушные машины скорой помощи, такие как вертолет Хьюз ЦРТ. Вы узнаете, как проводить безопасные медицинские операции в различных условиях и оказывать медицинскую помощь в пути, часто при поддержке удалённого хирурга-травматолога. Кроме того, вы получите базовые инструкции по пилотированию некоторых транспортных средств, чтобы подготовиться к редкому событию, когда вы можете быть вынуждены использовать эти навыки.

- В последние годы ДокФургон перешёл на использование неуправляемых эвакуационных дронов, таких как Аэрокип Дастоф. Они позволяют наземным СРГ или РБ быстро выдвигаться на враждебную территорию, обеспечивать безопасность небольшой зоны посадки и эвакуировать раненого клиента, не рискуя одной из своих более дорогих машин скорой медицинской помощи.
- Rigger X

Беспроводная Матрица оказала огромное влияние на работу РБ. Хотя она обеспечивает беспрецедентный обмен информацией и повышает ситуационную осведомленность, Матрица также может быть использована решительным злоумышленником для нанесения вреда вашей команде, машине или клиенту. По этой причине вы обучитесь использованию тактической сети, а также инструкции по сетевой безопасности и матричной защите.

- Добавление специализированного риггера значительно повышает гибкость РБ. Хотя риггеры не так универсальны в Матрице, как пауки, они неплохо разбираются в системах связи и радиоэлектронной борьбе. Помимо пилотирования машины скорой помощи, их главным приоритетом является поддержание безопасной тактической сети связи, которая, в свою очередь, позволяет осуществлять такие вещи, как скоординированная поддержка дронов, непрямой огонь (в зависимости от вооружения машины скорой помощи) и, самое главное, поддержка боевых хакеров из-за пределов поля боя.
- Pistons

## ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

В ближайшие недели вы обучитесь эксплуатации и обслуживанию различного медицинского оборудования. Само собой, среди него будет ваша штатная аптечка РБ с её первоклассными расходными материалами и функциями премиум-класса, включающими доступ к обширной медицинской базе данных ДокФургона и онлайн-помощь от специализированного хирурга-травматолога. Вам также будут выданы различные специализированные медицинские устройства, такие как автоинъекторы, быстрые инфузоры и ручные диагностические устройства для визуализации. Они необходимы при оказании медицинской помощи под огнём, так как бывают случаи, когда вы не можете просто поместить пациента в ближайшую Валькирию.

- Медик РБ живёт и умирает со своей аптечкой, а если он не забудет её на полке, то и не помрёт. Каждый медик индивидуализирует и дополняет свой набор, обслуживая его почти ритуальным образом.
- Butch

РБ полагаются на постоянную силу, варьирующуюся от несмертельной, до летальной, в зависимости от требований миссии. В то время как персонал вашей рисковой бригады будет более активно участвовать в этом аспекте, каждый член команды, включая вас, должен быть оснащён и подготовлен к применению воздействия любого необходимого уровня. Как медики РБ, вы будете обучены использованию стандартных систем летального и нелетального оружия.

- Стандартным вооружением медика СГР является шокер Дефинс EX и тяжёлый пистолет Кольт 2066 с гелевыми и стандартными боеприпасами. Медики РБ обычно носят то же самое, хотя есть некоторые различия. Официально стандартным оружием специалистов по реагированию на угрозы является Кольт M23, но на деле стрелки, как правило, адаптируют вооружение к рынку, на котором работают, или конкретную миссию. Отдельные стрелки в команде также часто используют особенное вооружение, поэтому нередко можно увидеть по крайней мере одного стрелка с дробовиком, пистолетом-пулемётом или другим нестандартным оружием.
- Red Anya
- Весь этот “континуум силы” жизненно важен для постоянных пиар-усилий ДокФургона. Все знают, что они работают за деньги, но им нравится строить из себя героических защитников общества, бросающихся спасать беспомощных зарплатных рабов, ставших жертвами бессмысленного насилия. Конечно, никогда не помешает иметь тактическую гибкость менее чем смертельного варианта.
- Hard Exit

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как вы можете видеть, чтобы стать лучшим медиком в мире, требуется много тренировок, и следующие несколько недель – это только начало. Есть несколько вещей, которые я могу вам пообещать. Во-первых, предстоящий путь будет долгим и сложным. Во-вторых, если вы не справитесь с этой задачей, ваша жизнь будет болезненной и короткой. Но в-третьих, и это самое главное, при самоотверженности, настойчивости и старомодном трудолюбии у каждого из вас есть всё необходимое для успеха. Наша задача – помочь вам раскрыть этот потенциал. Теперь выберите пункт из меню ниже, чтобы начать!

- Слава Богу! Я больше не могу терпеть эту чушь.
- Slamm-0!
- Как я уже сказал, это, по сути, ободряющая речь для кучки зелёных новобранцев. Но она даёт представление о том, что делает боевой медик. Это не только бинты и пули.
- Butch
- Butch прав. Нет большой разницы между тем, что описывает капитан Хилл, и той подготовкой, которая необходима медикам для работы в поле. Конечно, существуют различия между гражданским, полувоенным и военным секторами. Но когда стрельба прекращается, а кровотечение – нет, наличие обученного медика в команде имеет огромное значение.
- Пикадор
- Так же верно и в нашей работе. Помните, что многие военные и гражданские медики в конечном итоге оказываются в тени, как мой друг. Понимание их возможностей и подготовки может сохранить вам жизнь, когда всё пойдёт наперекосяк — что, в конечном счёте, случается со всеми нами.
- Bull

## ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Хотя получение ран и последующее их лечение являются повседневными событиями в Шестом мире, правила Shadowrun опускают многие детали, помещают их в "закадровые" события между бегами или иным образом игнорируют, в зависимости от того, насколько мастер игры и его группа могут быть заинтересованы в них. Для заинтересованных групп добавление специальных персонажей-медиков может предложить некоторые преимущества и интересные варианты геймплея. Персонажи-медики могут расширить доступные роли в команде, способствовать более драматичному повествованию и позволить мастеру игры использовать значительно более опасные угрозы. Следующие дополнительные правила расширяют ОКП 5 редакции Shadowrun. Они предназначены для групп, которые хотят сделать медицину, исцеление и медицинских персонажей более важными.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА-МЕДИКА

Шестой мир – это разнообразный сеттинг, дающий множество возможностей тем персонажам, которые разбираются в медицине. В крупных разрастаниях обычные практикующие врачи, такие как боевые медики и доки врачи, довольно распространены, но вряд ли это единственные варианты. Менее традиционных целителей легко найти тем, кто знает, где искать, и имеющим деньги. Например, достаточно доступны магические целители, в том числе формально обученные медицинские маги, аптекари, изготавливающие зелья, и даже менее распространённые специализированные адепты-целители. В менее цивилизованных местах, таких как Пустоши, нормой являются врачи-потрошилы (нередко пренебрегавшие формальным образованием) и уличные ведьмы, в то время как в племенных землях и диких местах по всему Шестому миру можно найти множество традиционных целителей. К 2070-м годам некоторые из них даже просачиваются в более "цивилизованные" районы. Любой из них может стать основой для динамичного и захватывающего персонажа Shadowrun. В следующем разделе даются идеи о том, как создать такого персонажа.

### МЕТАТИП И АТРИБУТЫ

Любой метатип может быть использован для создания персонажа-медика, но некоторые метатипы предлагают явные преимущества, в зависимости от типа персонажа, который вы себе представляете. Например, классический боевой медик, бросающийся во вражеский огонь, чтобы спасти товарищей, может извлечь выгоду из высокого Тела. Соответственно, для такого амплуа хорошо подходят крепкие метатипы, такие как дварф, орк или тролль. Орки и тролли также, как правило, обладают большей Силой, что очень удобно, когда медику приходится перекидывать раненого товарища через плечо и убегать.

Однако, в любой ситуации, когда на кону жизнь, будь то ваша или товарища, вы никогда не ошибётесь, обзаведясь неожиданным преимуществом, т.е. дополнительной Гранью. В сущности, способность использовать Грань – основное преимущество медика-метачеловека перед медицинской экспертной системой, такой как аптечка или автодок. Люди становятся отличными универсальными медиками, и когда начинают свистеть пули их бонус к Грани может стать реальным преимуществом.

Многие магические традиции, которые практикуют лечебную магию (например, шаманизм, магия аборигенов, христианская магия), используют Харизму, чтобы противостоять истощению. Учитывая это, из эльфов получаются отличные магические целители.

Для любого персонажа-медика Логика является решающим атрибутом. Логика является связанным атрибутом не только для группы умений Биотех, но и для Знаний, которые можно использовать для получения бонусных кубиков при заживлении ран, постановке диагноза или лечении заболеваний. Высокая Логика также может быть полезна для нетрадиционных целителей, таких как маги.

### УМЕНИЯ

Относящиеся к группе Биотех умения являются основой эффективного медика. Первая Помощь и Медицина являются основой большинства персонажей, особенно имеющих формальное образование. Даже традиционные и магические целители извлекают выгоду из глубокого понимания Первой Помощи и Медицины, а традиционные методы лечения можно оцифровать как специализации Медицины. Более специализированные персонажи также могут инвестировать в умение Кибертехнология, в зависимости от предыстории персонажа, его подготовки или роли в команде, но это умение, как правило, наиболее полезно во время простоя и между бегами. В таблице Рейтинги умений Биотеха приведены примеры относительного уровня медицинской подготовки для каждой единицы рейтинга.

Безотносительно от того, насколько искусен медик, от него не будет никакой пользы, если он не сможет добраться до своих пациентов. На грязных улицах и в окровавленных лабораториях Шестого мира боевые и физические умения иногда спасают не меньше жизней, медицинские познания. Гимнастика может помочь бегущему избежать попаданий, а использование Плотной Обороны в бою может быть важной тактикой для медиков. Скрытность может помочь медику добраться до раненого и перенести его в безопасное место, не привлекая внимания. Конечно, иногда лучшая защита – это хорошее нападение, поэтому всегда полезно иметь хотя бы некоторые умений групп Огнестрельное Оружие или Ближний Бой.

Технические и транспортные умения являются отличным дополнением к собственно медицинским умениям и позволяют медику выполнять более широкий спектр вспомогательных функций. Умения из группы

**РЕЙТИНГИ УМЕНИЙ БИОТЕХА**

| Уровень умения | Пример |
|---|---|
| 0 | **Нетренированный**: Имеет некоторые базовые познания в анатомии, но не более того |
| 1 | **Новичок**: Прошёл курс искусственного дыхания или научился оказывать первую помощь в качестве бойскаута |
| 2 | **Новичок**: студент-медик, молодой санитар |
| 3 | **Компетентный**: Старательный студент, но ещё не дорос до продвинутой курсовой работы |
| 4 | **Опытный**: Стажёр, сертифицированный помощник медсестры |
| 5 | **Умелый**: Ординатор, лицензированная медсестра |
| 6 | **Профессионал**: Врач или дипломированная медсестра, практикующая менее пяти лет |
| 7 | **Ветеран**: Врач или дипломированная медсестра, практикующая в течение пяти и более лет. |
| 8 | **Эксперт**: Руководитель практики или главврач |
| 9 | **Исключительный**: Отмеченный наградами и признанный в профессиональных журналах одним из лучших в своей области |
| 10 | **Элита**: Первоклассный практик в элитной больнице или университете, востребованный богатой клиентурой |
| 11 | **Легендарный**: Разработчик новых, передовых медицинских технологий |
| 12-13 | **Вершина**: Абсолютный идеал — руководители мегакорпораций сражаются друг с другом, чтобы его нанять |

Электроника, например, могут расширить базу знаний с помощью Компьютеров, или помочь в ремонте и модификации медицинского оборудования с помощью Железа. Более того, взяв несколько уровней Взлома медик может подпортить жизнь противнику в Матрице. Химия может помочь медику анализировать яды и синтезировать препараты. Владение соответствующим умением Пилот может быть полезно для вождения машины скорой помощи или автомобиля для побега. Возможно, ещё более полезным является умение Пилотирование Экзотических Машин со специализацией на удалённом управлении, которое позволит медику лечить пациентов удалённо, с помощью ригнутой аптечки или автодока.

Магическим целителям также необходимо инвестировать в классические магические умения в зависимости от конкретного подхода к диагностике и лечению. Чаще всего это Чародейство, которое может быть использовано для произнесения широкого спектра заклинаний Здоровья. Чувствование может быть мощным инструментом диагностики (см. **Диагностика и магия**, стр. 245), а Зачарование может использоваться для создания исцеляющих амулетов, припарок и зелий (см. раздел **Алхимии** ОКП SR5, стр. 332). Более специализированные магические целители могут также инвестировать в умения группы Призывание, если они намерены использовать духов для помощи в исцелении, или Контрчародейство, помогающее пробиться через заклинания или блокировать заклинания, прежде чем придётся лечить урон от них.

Знания полезны любому бегущему в тени, но могут быть особенно ценны для медика. В дополнение к обычным Уличным, Профессиональным и Занимательным знаниям, медик может использовать связанные с медициной Академические знания для повышения своей способности диагностировать заболевания и лечить травмы (см. **Биотех, Знания и поиск данных**, стр. 242). Обычно это предполагает различные фундаментальные науки, такие как анатомия, генетика, фармакология, токсикология и патология. Магические целители также могут извлечь выгоду из тщательно отобранных Знаний.

## КАЧЕСТВА

Хотя и без них у вас может получиться хорошо развитый персонаж, качества – это один из способов полностью раскрыть и персонализировать его. Некоторые качества лучше всего подходят персонажам-медикам

Одарённый и Исключительный Атрибут могут поднять лечебный потенциал медика или дать ему преимущество в другой области, такой как бой или лёгкая атлетика. У медиков опасная работа, так что им помогут качества, повышающие выживаемость, в том числе Быстрое Исцеление и Стойкость. Качество Отважный полезно и характерно для боевого медика, да и Счастливчик никогда не повредит (Грань может быть особенно полезна для отмены предела).

Магическим целителям не следует забывать про приоритет, дающий магические способности. После этого, целители могут пожелать усилить их духами-наставниками, которые могут усилить их способность накладывать заклинания Здоровья, такими как Медведь (стр. 354, SR5).

Если вы выберете адепта-целителя, ему могут пригодиться силы, указанные в таблице Целительные силы адепта.

Это лишь некоторые из доступных интересных вариантов. ОКП Shadowrun даёт широкий спектр дополнительных положительных и отрицательных качеств, которые вы можете использовать, чтобы придать своему персонажу больше глубины или игровых преимуществ.

### ЦЕЛИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ АДЕПТА

| Сила | Описание |
|---|---|
| Анализ | стр. 171, Street Grimoire |
| Быстрое Заживление | стр. 337, ОКП SR5 |
| Восприятие Астрала | стр. 337, ОКП SR5 |
| Снятие Боли | стр. 176, Street Grimoire |
| Сосредоточение Адепта (мета-магия) | стр. 357, ОКП SR5 |
| Усиленная Проницательность | стр. 340, ОКП SR5 |
| Усиленная Эффективность | стр. 340, ОКП SR5 |
| Эмпатическое Исцеление | стр. 178, Street Grimoire |

## СНАРЯЖЕНИЕ И ДРУГИЕ РЕСУРСЫ

В дополнение к обычной броне, оружию и снаряжению, которые могут понадобиться любому бегущему в тенях, персонажам-медикам также требуется специальное оснащение. Во-первых, это хорошая аптечка, в которой есть все инструменты и принадлежности, необходимые медику для оказания помощи больным и раненым. Для диагностики может быть полезна специализированная электроника, такая как биомонитор или ручное устройство визуализации. Автоинъекторный пистолет и специализированные препараты могут расширить возможности медика и его команды.

Маги должны приобрести формулы заклинаний, фетиши или связующие материалы, которые могут им понадобиться для магического исцеления. Несмотря на дороговизну, инвестиции в фоки чародейства или силы могут существенно повысить целебные способности мага. Алхимики также должны приобрести оборудование и специализированные реагенты для приготовления зелий.

Добавление кибер-, биовэра и других аугментация может подять боевые и лечебные способности медика. Аугментации, которые предоставляют бонусы к инициативе, такие как вшитые рефлексы или синаптический ускоритель, могут сократить время, необходимое медику для стабилизации ран во время боя (см. Стабилизация стр. 225, ОКП SR5). Добавление церебрального усилителя может увеличить набор кубиков для умений Биотеха, непосредственно увеличивая Логику. Сенсорные усовершенствования, такие как обонятельный сканер, могут помочь в проверках диагностики или восприятия. Более специализированный кибервэр, такой как кибер-рука со змеиными пальцами или кибер-глаза с микроскопическим зрением, также может повысить хирургические способности медика. МИ и игрокам рекомендуется изучить новые аугментации.

## НОВЫЕ КАЧЕСТВА

В этом разделе описываются новые качества, полезные для биотехников и медиков. Для получения дополнительной информации о качествах см. стр. 75, ОКП SR5.

### ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО

#### ОДАРЁННЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ

Gifted healer

**Стоимость**: 2 Кармы

Персонаж с этим качеством особенно хорошо справляется с проверками одного из трёх типов, подробно описанных в опциональных правилах Лечение под огнём (**Стабилизация, диагностика или лечение**, стр. 244). Он получает бонус +1 кубик каждый раз, когда совершает проверку выбранного типа, будь то магическими или обычными средствами. Одарённый целитель может быть взят только один раз, т.е. персонаж может получить бонус только на проверки одного типа, а не на двух или трёх.

### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

#### СТАРИК

Aged

**Бонус**: 7, 14 или 21 Кармы

Пожилые персонажи повидали все стороны Шестого мира и дожили до того, чтобы рассказать об этом. Они совершали ошибки, но были достаточно крепкими, умными или просто удачливыми, чтобы пережить их. За каждое десятилетие жизни после 50 лет или старше персонаж с качеством Старик получает 7 очков Кармы (+7 при возрасте 50-59 лет, +14 при возрасте 60-69 лет, +21 старше 70+). Кроме того, за каждое десятилетие персонаж получает 5 бонусных очков Знаний, но максимальные значения его Физических атрибутов, включая аугментированный максимум, уменьшаются на 1. На усмотрение МИ персонаж может получить бонусы или штрафы при некоторых социальных взаимодействиях из-за предубеждений относительно преклонного возраста. Обратите внимание, что это качество может быть взято только при создании персонажа[1].

1 Но запрета на антипокупку нет. Поите мастера пивом и копите на леонизацию.

**КАЧЕСТВО БОЛЕЮЩИЙ**

| Уровень | Бонусная карма | Периодичность проверок | Модификатор проверок | Цена лечения |
|---|---|---|---|---|
| 1 (Слабая) | 5 очков | Ежемесячно | -1 | 1,000¥ / месяц |
| 2 (Умеренная) | 10 очков | Еженедельно | -2 | 500¥ / неделя (2,000¥ / месяц) |
| 3 (Серьёзная) | 15 очков | Ежедневно | -3 | 100¥ / день (3,000¥ / месяц) |

## БОЛЕЮЩИЙ

Illness

**Бонус**: 5, 10 или 15 очков Кармы

Персонаж с этим качеством имеет хроническое заболевание, которое требует постоянного лечения, предотвращающего осложнения и, возможно, раздражающие эффекты. Персонаж должен периодически (в зависимости от уровня качества) проходить проверку Тела + Тело (3), иначе болезнь проявится, что приведёт к отрицательным модификаторам набора кубиков всех проверок. Если персонаж получает необходимое лечение (таблетки, инъекции, ингаляторы, зелья, процедуры и т.д.; МИ может конкретизировать способ лечения в зависимости от болезни), порог этой проверки снижается на 1. Таблица Качество Болеющий показывает бонус к карме, модификатор набора кубиков и частоту проверок в зависимости от уровня, а также стоимость поддерживающего лечения. На усмотрение мастера игры, качество Болеющий может быть навсегда устранено с помощью комбинации хирургического вмешательства и генной терапии по цене, равной 12-кратной стоимости ежемесячного лечения[2].

## БЕРЕМЕННОСТЬ

Pregnant

**Бонус**: 9 очков Кармы

Даже во тьме теней могут происходить чудеса. Персонаж женского[3] пола может получить качество Беременность только при создании персонажа. Персонаж начинает игру с беременностью, которая будет продолжаться в течение трёх триместров примерно по три месяца каждый. МИ могут пожелать скорректировать продолжительность триместров на основе среднего периода беременности метатипа персонажа. Каждый триместр персонаж получает дополнительные негативные эффекты, как описано в таблице Качество Беременность. После третьего триместра персонаж рожает, и в этот момент качество Беременность заменяется либо качеством Иждивенцы на 9 очков кармы (стр. 87, ОКП SR5), либо некоторой комбинацией других уместных негативных качеств на 9 очков Кармы суммарно. Обратите внимание, что персонажи всё ещё могут забеременеть после своего создания; в этом случае они не получают бонусную Карму.

**КАЧЕСТВО БЕРЕМЕННОСТЬ**

| Триместр | Эффекты |
|---|---|
| Первый | Тошнота (-1 для всех проверок, если персонаж не ел в течение 1 часа) |
| Второй | Тошнота, Усталость (каждый [Тело] боевой ход активной деятельности персонаж автоматически получает клетку Оглушающего урона, которому невозможно сопротивляться. За каждое Сложное действие, которое персонаж отдыхает, уберите одну клетку накопленной усталости.) |
| Третий | Тошнота, Усталость, Снижение физических характеристик (-1 ко всем физическим характеристикам до родов) |

2 Не указано, в дополнение ли это к стоимости антипокупки в карме или вместо неё.

3 Совершенно не ожидал от разработчиков такого сексизма! А ведь казались такими приличными людьми.

# ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА БИОТЕХА

## БИОТЕХ, ЗНАНИЯ И ПОИСК ИНФОРМАЦИИ (ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Медицинская практика чрезвычайно насыщена информацией, особенно в передовой и быстро развивающейся научной среде Шестого мира. Часто успех или неудача зависят от объёма знаний врача, то есть от того, что он знает и как применяет эти знания в данной клинической ситуации. По этой причине в диагностике и лечении медицинских заболеваний Знания часто играют важную роль.

На усмотрение МИ персонаж может использовать соответствующее знание, чтобы повысить шансы на успех конкретной проверки Биотеха. МИ рекомендуется использовать эту опцию только в необычных ситуациях или для драматического эффекта. Персонаж делает проверку соответствующего Знания + Логика против порога, определённого МИ. Каждый успех добавляет модификатор набора кубиков +1 к последующей проверки Биотеха. Максимальное количество бонусных кубиков не должно превышать рейтинг этого Знания.

В качестве альтернативы, персонаж может попытаться получить необходимую информацию, обратившись к цифровой базе медицинских текстов, получив доступ к медицинской базе данных или выполнив поиск в Матрице. В этом случае персонаж совершает Длительную проверку Компьютера + Интуиция с порогом, определённым МИ. См. таблицу Поиск в Матрице (стр. 257, ОКП SR5) для получения рекомендаций по порогам. В случае успеха персонаж получает вышеописанный бонус. Максимальное количество бонусных кубиков не должно превышать рейтинг умения Компьютеры персонажа.

## ДЕЙСТВИЯ БИОТЕХА

В следующем разделе кратко описываются действия, ориентированные на медицину, которые персонажи могут предпринять во время боя в рамках фазы действий. Для получения дополнительной информации о действиях см. стр. 166, ОКП SR5.

### СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- **Изменить Режим Связанного Устройства**: Персонаж может использовать Свободное действие для активации, деактивации или переключения режимов на одном устройстве, с которым он связан через прямой нейронный интерфейс или посредством беспроводной связи (стр. 172, ОКП SR5).

### ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- **Применить пластырь**: Персонаж может использовать Простое действие, чтобы наложить пластырь или травматическую повязку.
- **Прикрепить биомонитор**: Прикрепление биомонитора – это Простое действие.
- **Быстрая оценка**: Персонаж может потратить Простое действие, чтобы бегло оценить пострадавшего персонажа, аналогично действию Рассмотреть Подробно (стр. 175, ОКП SR5). Персонаж совершает проверку Первой помощи + Интуиция (2). В случае успеха он получает общее представление о состоянии пациента (жив или мёртв, умирает, тяжело ранен и т.д.). На усмотрение МИ, чистые успехи могут повысить качество или объём получаемой информации. Обратите внимание, что это отличается от формальной проверки Диагностики.

### СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- **Прикрепить аптечку/катетер**: Размещение всех проводов, креплений, трубок и датчиков, необходимых для автономной работы аптечки, требует Сложного действия. Дополнительные сведения см. в разделе Компоненты и возможности, стр. 246. Это действие обычно включает в себя введение катетера, который позволяет персонажу вводить внутривенные препараты или токсины в качестве Простого действия.
- **Контролировать Устройство (команда)**: Сложное действие Контролировать Устройство используется для удалённого управления аптечкой или автодоком. Для получения дополнительной информации см. стр. 258, ОКП SR5.
- **Диагностика ран/болезней**: Персонаж может совершить проверки Диагностики Сложным действием, как описано в опциональных правилах Лечение под огнём. Дополнительные сведения см. в разделе Проверки Диагностики, стр. 244.
- **Импровизированные медицинские принадлежности**: Персонаж без надлежащих медицинских принадлежностей может потратить Сложное действие на импровизацию, как описано в разделе Импровизированные медицинские принадлежности (стр. 248).
- **Ввести препарат/токсин**: Инъекция внутривенного лекарства или токсина является Сложным действием, если персонаж уже не выполнил действие Прикрепить аптечку/катетер, описанное выше, в этом случае оно становится Простым действием.
- **Лечение ран**: Проверка Лечения требует Сложного действия, как описано в опциональных правилах Лечение под огнём. Дополнительные сведения см. в разделе Проверки Лечения, стр. 245.
- **Стабилизация ран**: Проверка Стабилизации требует Сложного действия, как описано в

опциональных правилах Лечение под огнём. Дополнительные сведения см. в разделе **Проверки Стабилизации**, стр. 244.

- **Использование умения** Биотеха: Использование умения группы Биотеха для всех прочих целей требует Сложного действия в соответствии со стандартными правилами.

## ЛЕЧЕНИЕ ПОД ОГНЁМ (ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Видеальныхусловияхмедицинскаяпомощьоказывается в соответствии с логической последовательностью шагов. Больного или раненого пациента сначала стабилизируют, чтобы предотвратить неминуемую смерть или прогрессирование состояния. Затем с помощью физического осмотра, диагностического тестирования и исследований ставится диагноз. Как только диагноз будет установлен, может начаться собственно лечение, которое в конечном счете облегчает заживление.

Вот того бегущие в тенях, как правило, не делают что-либо в идеальных условиях. Часто персонаж-медик будет бросаться под огонь и оказывать помощь в наименее идеальных условиях, какие только можно себе представить. Обычно в разгар боя не хватает времени для окончательного лечения ран, и медик вынужден временно стабилизировать состояние пациента, пока он не сможет доставить его в более безопасную среду.

Следующие опциональные правила вводят альтернативный подход к ранам и заживлению, предназначенный для интеграции персонажа-медика в боевую систему Shadowrun.

### ПРОГРЕССИРОВАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Согласно базовым правилам Shadowrun, урон накапливается постепенно с каждой успешной атакой (за исключением ситуаций, когда персонаж получает больше клеток повреждения, чем его счётчик физического состояния и начинает накапливать урон от переполнения со скоростью 1 клетка за [Тело] боевых ходов). При использовании опциональных правил Лечение под огнём повреждения от всех, кроме самых незначительных ран, продолжают прогрессировать, давая дополнительные клетки повреждений, пока не будут стабилизированы помощью успешной проверки Стабилизации, которая описана ниже. Это правило отображает накапливающиеся физиологические изменения, связанные с травматическими повреждениями, такими как потеря крови, шок, отказ различных органов и так далее.

Согласно этому правилу, всякий раз, когда персонаж получает 5 или более клеток Физического урона от одной атаки, урон продолжает прогрессировать, добавляя по 1 клетке за каждые [Тело] боевых ходов аналогично переполнению. Модификаторы ран накапливаются как обычно, и персонаж остается в сознании до тех пор, пока его счётчик Физического

состояния не будет переполнен (см. стр. 106, ОКП SR5). Если счётчик Физического состояния пострадавшего персонажа заполнен, прогрессирование повреждений продолжается до переполнения, что в конечном итоге приведет персонажа к смерти, если он не будет стабилизированы.

## ПРОВЕРКИ СТАБИЛИЗАЦИИ

В соответствии с основными правилами Shadowrun, проверки Стабилизации используются для остановки накопления смертельного урона от переполнения у критически раненых персонажей. При использовании Осторожности В соответствии с опциональными правилами Лечение под огнём проверки Стабилизации также останавливают прогрессирование повреждений. Кроме того, проверки Стабилизации могут быть использованы для устранения эффектов модификаторов ран, описанных ниже. Это отображает применение обезболивающих препаратов и боевых стимуляторов, чтобы поставить раненого персонажа на ноги и вернуть в бой.

Чтобы стабилизировать раненого, персонаж, оказывающий помощь, должен пройти Длительную проверку Первой помощи + Логика (различный, Сложное действие). Порогом проверки является общее количество клеток Физического урона, имеющегося у раненого персонажа. Он включает любые повреждения от предыдущих травм, а также любые прогрессирующие повреждения, полученные во время проведения проверки Стабилизации. Примените любые подходящий модификаторы набора кубиков из таблицы Модификаторы Лечения (стр. 224, ОКП SR5). Стабилизация тяжелораненых персонажей, которые превысили свой счётчик Физического состояния, оцифровывается таким же образом. Просто добавьте любой накопленный ущерб от переполнения к общему количеству клеток для расчёта порога. Если тяжелораненый персонаж не может быть стабилизирован до того, как его Переполнение превысит его Тело, он умирает.

Однако, если проверка Стабилизации пройдёт успешно, пострадавший персонаж перестанет накапливать урон. Раны, стабилизированные таким образом, не были исцелены, поэтому со счётчика состояния персонажа не снимается никаких повреждений. На раненого персонажа по-прежнему распространяются все модификаторы ран, но каждый чистый успех проверки Стабилизации уменьшает модификатор ран на 1. Штраф будет действовать до тех пор, пока все модификаторы раны не будут отменены. Компенсация штрафа длится в течение [рейтинг умения Первая Помощь] часов. В конце этого периода модификаторы ран возвращаются к своему обычному уровню, основанному на оставшимся уроне, нанесенного персонажу.

Кроме того, проверка Стабилизации может быть проведена, чтобы нейтрализовать модификаторы ран для непрогрессирующих повреждений, включая Оглушающий урон. Порог такой проверки равен общему количеству клеток на счётчиках состояния пострадавшего персонажа (включая как Оглушающий, так и Физический). Примените любые подходящий модификаторы набора кубиков из таблицы Модификаторы Лечения (стр. 224, ОКП SR5). Каждый чистый успех этой проверки уменьшает модификатор за раны на 1; помощь может продолжаться до тех пор, пока все модификаторы раны не будут отменены.

## СТАБИЛИЗАЦИЯ И МАГИЯ

При использовании опциональных правил Лечение под огнём маги могут лечить урон с помощью заклинания Исцеление обычным способом (см. «Лечение и магия» ниже) или стабилизировать прогрессирующий урон с помощью заклинания Стабилизировать. Это требует некоторых модификаций заклинания Стабилизировать (стр. 315, ОКП SR5). Во-первых, Мощь заклинания должна быть равна или превышать общее количество клеток, накопленных раненым персонажем в результате прогрессии урона и переполнения. Сопротивление Истощению проводится обычным образом, но любой урон, полученный во время поддержания заклинания, увеличивает Истощение, и время, в течение которого заклинание должно быть поддержано, прежде чем оно станет постоянным. Значение Истощения заклинания равно [прогрессирующий урон + урон от переполнения]/2, округляется в большую сторону. По сути, это означает, что заклинание нужно поддерживать [прогрессирующий урон + урон от переполнения] ходов. В случае успешного применения заклинание предотвращает получение раненым персонажем урона от прогрессирующего урона и переполнения. Чистые успехи проверки сокращают время поддержания на 1 боевой ход за каждый чистый успех.

Заклинание Блокиратор Боли может быть использовано для уменьшения модификаторов урона без изменений.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАВМО-ПЛАСТЫРЕЙ И КРАХА

При использовании Лечение под огнём, нанесение травмо-пластыря или введение препарата крах (см. Новые лекарства, токсины и патогены, стр. 249) позволяет в конце каждого боевого хода раненому персонажу совершить проверку Стабилизации, используя свой атрибут Тело. Если доза была введена персонажем-медиком перед оказанием помощи, использование травмо-пластыря или краха прибавляет значение Тела пациента к набору кубиков медика для последующей проверки Стабилизации.

## ПРОВЕРКА ДИАГНОСТИКИ

Когда позволяет время, медик может получить ценную информацию, оценив своего пациента, определив тяжесть любых травм или заболеваний. Это делается с помощью проверки Диагностики (Длительная

### ПОРОГИ ДИАГНОСТИКИ

| Порог | Раны | Болезнь/отравление |
|---|---|---|
| 1 | Лёгкие (1–2 клетки) | Очевидная этиология или токсин |
| 2 | Умеренные (3–5 клеток) | Распространённая этиология или токсин |
| 3 | Серьёзные (6–9 клеток) | Редкая этиология или токсин |
| 5+ | Критические (10+ клеток) | Экзотическая этиология или токсин |

проверки Медицины + Логика [различный, 30 минут]). При использовании опциональных правил Лечение под огнём проверка Диагностики требует Сложного действия. Медик совершает бросок Медицины + Логика или Первой Помощи + Логика против порога, определённого МИ. Таблица Пороги диагностики содержит рекомендации по порогам, в зависимости от условий. Примените любые подходящий модификаторы набора кубиков из таблицы Модификаторы Лечения (стр. 224, ОКП SR5). Если пострадавший персонаж оснащён биомонитором, медик получает дополнительный бонус +1 кубик, не кумулятивный с применением аптечки.

Если проверка Диагностики пройдена, медик получает бонус +2 кубика к последующим проверкам Стабилизации и Лечения. Глюк проверки Диагностики может указывать на то, что медик пропустил важную деталь или фактор (уменьшите бонус до +1 или 0), в то время как критический клюк может привести к тому, что медик ставит принципиально неправильный диагноз (-2 для последующих проверок Стабилизации и Лечения).

## ДИАГНОСТИКА И МАГИЯ

В дополнение к описанной выше обычной проверки Диагностики, Пробуждённые целители могут оценивать раны и диагностировать болезни магическими средствами. Это можно сделать одним из двух способов. Во-первых, любой маг, способный к восприятию Астрала, может поставить диагноз, прочувствовав пострадавшего. Маг должен потратить Сложное действие, чтобы сделать проверку Чувствования + Интуиция с порогом, определённым МИ сообразно вышеуказанным порогам. В случае успеха маг получает тот же бонус +2 к любым последующим магическим или мирским попыткам Стабилизации или Лечения.

С другой стороны, маг может успешно произнести заклинание Диагностика (стр. 107, Street Grimoire). Для определения порога используйте те же рекомендации. В случае успешного броска маг получает тот же бонус +2 к любым последующим магическим или мирским попыткам Стабилизации или Лечения.

### ГЛОССАРИЙ

**Этиология**: Причина или происхождение заболевания

**Противорвотное**: Препарат, подавляющий тошноту, иногда используется для подавления морской болезни.

**Томография**: Визуализация через срезы с использованием проникающей волны.

## ПРОВЕРКИ ЛЕЧЕНИЯ

После стабилизации персонажа травмы и диагностирования характера и тяжести его травм врач может обратить внимание на собственно лечение ран. Обычно это делается вне боя, но иногда обстоятельства диктуют иное.

При попытке обработать раны в бою, в соответствии с опциональных правил Лечение под огнём требуется провести проверку Лечения. В отличие от Стабилизации, успешное лечение ран удаляет повреждения со счётчика состояния пострадавшего. Для этого необходимо пройти проверку Первой помощи + Логика (2), как описано в ОКП (стр. 220, ОКП SR5). Стандартные правила применяются со следующими исключениями. Во-первых, если пострадавший персонаж не превысил счётчик Физического состояния, успешная проверка Лечения также стабилизирует его, останавливая дальнейшее прогрессирование повреждений. Если персонаж превысил счётчик Физического состояния и получает урон от переполнения, необходимо дополнительно пройти проверку Стабилизации, которая остановит прогрессирующий урон. Во-вторых, если раненый персонаж был ранее стабилизирован, каждый чистый успех проверки Лечения уменьшает урон на 2 клетки. Максимальное количество чистых успехов, которые могут быть применены таким образом, равно рейтингу умения Первая Помощь или рейтингу аптечки, в зависимости от того, что выше (см. **Использование аптечек и автодоков**, стр. 247).

Использование умения Медицина вне боя для помощи в исцелении не отличается от стандартных правил (стр. 220, ОКП SR5).

## ЛЕЧЕНИЕ И МАГИЯ

Магическое лечение с помощью заклинания Исцеление не отличается от стандартных правил, за одним исключением. Если раненый персонаж не превысил счётчик Физического состояния, успешно наложенное заклинание Исцеление автоматически стабилизирует его, предотвращая дальнейшее накопление урона. Если персонаж превысил счётчик Физического состояния и накапливает урон от переполнения, необходимо дополнительно пройти проверку Стабилизации.

## РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА АПТЕЧКИ И АВТОДОКА

Поскольку в большинстве игр аптечки и автодоки играют второстепенную роль, их основные правила в Shadowrun упрощены для простоты и удобства использования. Хотя основные правила предполагают, что все аптечки и автодоки имеют схожие функции и возможности, существуют некоторые важные различия. Следующие опциональные правила предназначены для МИ и игроков, которым нужна более подробная игровая механика; они также могут служить для разъяснения основных правил.

### МЕДИЦИНСКИЕ ЭКСПЕРТНЫЕ СИСТЕМЫ

Опубликованные материалы Shadowrun описывают ряд систем, которые могут оказывать автономную медицинскую помощь, используя различные термины: аптечка, автодок, блок стабилизации и так далее. Все они описывают различные медицинские экспертные системы и/или компьютеры, которые анализируют медицинские показатели и контролируют уход за пациентами. Медицинские экспертные системы обычно делятся на две категории. Аптечка, как следует из названия, – это набор, содержащий медицинские принадлежности, а также медицинскую экспертную систему. Аптечки могут работать в некоторой степени автономно, контролируя биометрические показатели пациента, вводя лекарства и многое другое, но для проведения более масштабных манипуляций им часто требуется оператор-метачеловек. С другой стороны, автодок – это медицинская экспертная система, построенная на более функциональной платформе дрона, которая обычно самоходна и включает в себя роботизированные конечности. Благодаря столь полезным функциям автодок может выполнять более широкий спектр практических задач и предназначен для функционирования независимо от оператора-метачеловека. Примерами автодоков являются КрашКарт «Мед-тележка» (стр. 154, Rigger 5.0) и модуль Валькирия (стр. 180, Rigger 5.0).

### КОМПОНЕНТЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Как и почти каждое устройство в Shadowrun, аптечки и автодоки оснащены микрокомпьютером с поддержкой беспроводной связи, который анализирует данные и управляет различными функциями устройства. Во все аптечки и автодоки загружены медицинские базы данных различной сложности, начиная от базового справочника лекарств и учебных пособий по анатомии, до сложных диагностических алгоритмов и пошаговых инструкций для проведения простых хирургических процедур. Этот контент может быть ресурсом для опытных пользователей или руководством для неквалифицированных. Он также функционирует как база данных самого устройства при автономной работе. В любой из этих ситуаций доступ к этим данным можно получить с помощью проверки Компьютеров + Логика, дополняющей любые медицинские проверки (Биотех, Знания и поиск информации, стр. 242), но чистые успехи этой проверки ограничены рейтингом устройства.

Все аптечки и автодоки функционируют как дроны с различными возможностями для автономной работы и управления риггером. При использовании продвинутых правил предположите, что все аптечки и автодоки имеют Пилот, рейтинг которого равен рейтингу самого устройства, если не указано иное. Дополнительные сведения о влиянии рейтинга Пилота, см. в разделе Использование аптечек и автодоков ниже. Вообще говоря, все автодоки оснащены риг-адаптацией, но для аптечек эта функция является стандартной только в более дорогих моделях (рейтинг 4 и выше). Аптечки более низкого уровня (рейтинг 3 и ниже) требуют постпродажной модификации. Она стоит 250 ньюйен и требует Длительной проверки Логики + Железо (4, 2 часа).

Как отмечалось выше, одним из важных различий между аптечками и автодоками является способность последних проводить некоторые процедуры, такие как постановка капельниц, перевязка ран и выполнение простых операций. Вообще говоря, аптечки не могут передвигаться самостоятельно и не оснащены роботизированными руками. Если аптечка не будет модифицирована для добавления этих функций, она будет функционировать в несколько пассивной роли (мониторинг биометрических данных пациента, введение лекарств и тд.) и будет требовать от оператора-метачеловека выполнения важнейших практических задач (включая описанную ниже стартовую настройку). И наоборот, автодоки обладают этими возможностями по определению. Таким образом, автодок может настраивать свои собственные биомониторы, ставить капельницы, накладывать пластыри, перевязывать раны и даже выступать в качестве квалифицированного ассистента (стр. 222, ОКП SR5). Важным исключением из вышесказанного является модуль Валькирия, который не может двигаться самостоятельно, но для всех других целей и задач действует как автодок, установленный в транспортном средстве.

При использовании этих продвинутых правил предположите, что аптечка или автодок имеет автософт рейтинга, равного рейтингу устройства, если не указано иное. Этот автософт предназначен для руководства неквалифицированным пользователем аналогично актисофту или тьюторсофту, но он не предоставляют пользователю активных умений как обычный автософт. Неквалифицированный пользователь подчиняется экспертной системе устройства и должен следовать инструкциям, которые даёт ему устройство. Несмотря на схожесть функций, автософт, предназначенный для аптечки, не может использоваться в автодоке из-за вышеописанных функциональных различий. По большей части это не должно влиять на игру, но МИ может потребовать от игроков обновить автософт

## КОМПОНЕНТЫ АПТЕЧКИ

| Рейтинг | Пример содержимого | Прочие возможности | Размер (Скрываемость) | Цена |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **Расходники**: бинты, скотч, ножницы, спирт или йод, лекарства от боли в полости рта и тошноты. **Экспертная система**: базовая база данных лекарств, учебник по анатомии, вики по болезням | Нет | Большой карман (-2) | 100¥ |
| 2 | **Расходники**: как указано выше, плюс шины, одноразовые шприцы, внутривенные препараты, антибиотики, фонарик, ножницы спасателей **Экспертная система**: базовые знания по заболеваниям, обширная база данных лекарств | Нет | Небольшая сумка или барсетка (-1) | 400¥ |
| 3 | **Расходники**: как указано выше, плюс расходные материалы для дыхательных путей, трубки и препараты для внутривенного переливания, кислородная маска, тепловое одеяло **Экспертная система**: простые диагностические алгоритмы, клинические калькуляторы, подробные сведения о заболеваниях | Внутривенное вливание, введение газа | Большая сумка или бананка (+0) | 900¥ |
| 4 | **Расходники**: как указано выше, плюс базовые хирургические инструменты, набор пластырей или автоинъектор **Экспертная система**: расширенные диагностические алгоритмы, руководство по простым процедурам | Анализ жидкостей организма, риг-адаптация | Небольшой рюкзак или спортивная сумка (+1) | 1,600¥ |
| 5 | **Расходники**: как указано выше, плюс нано-инъекционные процедуры, ручной тепловизор StatsCan **Экспертная система**: матричная поддержка, руководство по продвинутым процедурам | Ручной визуализатор | Большой рюкзак или спортивная сумка (+2) | 2,500¥ |
| 6 | **Расходники**: как указано выше, плюс полный хирургический набор, стерильные шторы, анестезирующие газы и т.д. **Экспертная система**: помощь экспертов через Матрицу (с подпиской), пошаговое руководство по простым операциям | Доступ к медицинскому транспорту ДокФургона (за доп плату) | Крупногабаритная спортивная сумка или больше (+3) | 3,600¥ |

при модификации аптечки — например, добавлении роботизированных рук.

Все автодоки и аптечки оснащены беспроводным биомонитором, который прикрепляется к пациенту для сбора данных о состоянии здоровья и жизненно важных показателях. Все аптечки, кроме самых простых (рейтинг 2 и ниже), способны проводить внутривенные вливания, кроме того, большая часть имеет маску для подачи кислорода или других газов. Аптечки более высокого уровня также могут анализировать кровь, выдыхаемый воздух, пот или другие жидкости. Подключение всех необходимых проводов, датчиков и трубок к пациенту требует времени, что с точки зрения игромеханики требует от медика прохождения Длительной проверки Логики + Первая помощь (4; 1 Сложное действие). Аптечки и автодоки также могут подключаться к носимым или имплантированным медицинским устройствам пациента (биомониторы, автоинъекторы и т.д.), это осуществляется заранее или с помощью Сложного действия Войти/Покинуть Хост (стр. 2569, SR5).

Как аптечки, так и автодоки снабжены базовыми медицинскими принадлежностями, такими как бинты, шинирующие материалы, одноразовые шприцы, часто используемые лекарства и набор хирургических инструментов. Качество и универсальность этих материалов зависят от рейтинга аптечки или автодока, но любая укомплектованная аптечка или автодок отменит модификатор набора кубиков -3 за отсутствие медицинских принадлежностей (стр. 224, ОКП SR5). Медицинские инструменты и расходники, для пополнения аптечки или для самостоятельного использования квалифицированным медиком-метачеловеком, можно приобрести отдельно.

В таблице Компоненты аптечки приведены примеры того, что можно ожидать найти в аптечке или автодоке в зависимости от его рейтинга. Обратите внимание, что чем выше рейтинг аптечки, тем больше в ней припасов и тем она крупнее. В таблице также указаны модификаторы Скрываемости для аптечки данного рейтинга, а также цена для использования с продвинутыми правилами.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АПТЕЧЕК И АВТОДОКОВ

Аптечки и автодоки могут использоваться по-разному и также функционировать, когда ими пользуются квалифицированный медик и непрофессионал. Большую часть времени аптечка или автодок будут использоваться под непосредственным контролем оператора-метачеловека. В этой ситуации рейтинг аптечки или автодока действует как положительный модификатор набора кубиков к подходящим проверкам умений Биотеха. При использовании квалифицированным оператором аптечка или автодок предоставляет пользователю диагностические

### НАБОР КУБИКОВ АПТЕЧКИ

| Ситуация | Набор кубиков |
|---|---|
| Неквалифицированный пользователь, без расходных материалов и аптечки | [Логика - 4] |
| Опытный пользователь, без расходных материалов и аптечки | [Логика + Биотех] - 3 |
| Неквалифицированный пользователь с расходными материалами | [Логика - 1] |
| Квалифицированный пользователь с расходными материалами | [Логика + Биотех] |
| Неквалифицированный пользователь с аптечкой (прямое управление) | [Логика - 1] + рейтинг |
| Опытный пользователь с аптечкой (прямое управление) | [Логика + умение Биотех] + рейтинг |
| Неквалифицированный пользователь с аптечкой (удалённое управление) | [Командование - 1] + рейтинг - 2 |
| Опытный пользователь с аптечкой (удалённое управление) | [Командование + умение Биотех] + рейтинг - 2 |
| Неквалифицированный пользователь с аптечкой (впрыгнул) | [Ответ[1] – 1] + рейтинг - 2 |
| Опытный пользователь с аптечкой (впрыгнул) | [Ответ + Биотех] + рейтинг - 2 |
| Аптечка или автодок (автономная работа) | [Пилот + рейтинг] |

1 Response – игромех 4. Для 5 аналог не указан.

алгоритмы, полезные советы и рекомендации по лечению на основе перечня доступных расходных материалов.Прииспользованиинеквалифицированным оператором аптечка или автодок переходит в режим руководства и предоставляет пользователю простые пошаговые инструкции.

Обратите внимание, что в соответствии с базовыми правилами Shadowrun, когда аптечка используется неквалифицированным оператором, её рейтинг заменяет рейтинг умения группы Биотех пользователя, что предотвращает использование по умолчанию. В соответствии с продвинутыми правилами рейтинг аптечки действует только как модификатор набора кубиков и не заменяет соответствующее умение Биотеха и не отменяет использование по умолчанию.

Все аптечки и автодоки также в той или иной степени способны к автономной работе. В соответствии с базовыми правилами Shadowrun, при автономной работе аптечки используют в проверках только свой рейтинг. Однако в соответствии с продвинутыми правилами аптечки и автодоки при проверках умений Биотеха используют рейтинг своего Пилота + собственный рейтинг. В этом случае их рейтинг отображает встроенный автософт.

В таблице Набор кубиков аптечки показаны наборы кубиков для проверок умений Биотеха в различных условиях.

## ТРАТА РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ АПТЕЧКИ

Хотя аптечки содержат небольшой комплект предметов многоразового использования, большая часть их содержимого – одноразовые расходные материалы. В обычных обстоятельствах аптечка или автодок содержит достаточное количество расходных материалов для лечения [рейтинг] пациентов. Каждый раз, когда устройство используется для лечения или стабилизации ран, этот ресурс уменьшается на единицу. Обратите внимание, что это не влияет на фактический рейтинг устройства и не уменьшает положительный модификатор набора кубиков, который оно предоставляет. Однако, если запас уменьшится до нуля, аптечка или автодок больше не будут отменять модификатор набора кубиков -3, указанный в базовых правилах (стр. 224, ОКП SR5). Для пополнения аптечки или автодока или для использования персонажем, работающим без такого устройства, расходные материалы можно приобрести отдельно (стр. 496, ОКП SR5).

## ИМПРОВИЗИРОВАННЫЕ МЕДИЦИНСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Иногда в трудную минуту квалифицированный медик может оказаться без медикаментов. В таких случаях трудолюбивый бегущий может импровизировать, используя любые доступные предметы или материалы. Например, он может использовать пояс как жгут, порвать одежду на бинты, или даже выполнить простую операцию с помощью набора инструментов для ремонта дронов. В ситуациях, когда персонажу требуется импровизировать с медицинскими материалами, он должен потратить Сложное действие и пройти проверку Первой помощи + Интуиция. Каждый успех проверки уменьшает модификатор -3 за нехватку медикаментов (стр. 224, ОКП SR5) на 1, до минимума в 0. Однако, необходимое для оказания первой помощи время возрастает на 50 процентов (умножьте длительность на 1,5), это отражает дополнительное время, потраченное на модификацию предметов и материалов. В конечном счёте МИ должен определить, имеются ли у персонажа достаточное количество подходящих материалов.

### АПГРЕЙД АПТЕЧЕК (ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Используя продвинутые правила, игроки могут захотеть усовершенствовать аптечку, чтобы получить больший бонус за меньший предмет. Основное преимущество апгрейда аптечки состоит в том, чтобы избежать модификаторов Скрываемости и объёма, связанных с более крупными наборами. Бонусные кубики, предоставляемые аптечкой, зависят не только от рейтинга её программной части или качества содержащихся в ней материалов, но и от их сочетания. Таким образом, обновление комплекта включает в себя переустановку программного обеспечения с более высоким рейтингом, добавление более подробного медицинского контента и замену содержимого комплекта на более качественные инструменты и расходные материалы.

Проапгрейжены таким образом могут быть только аптечки с рейтингом 4 или ниже. Для этого, персонаж доплачивает стоимость пакета и совершает Длительную проверку Кибертехнологии + Логика. Порогом проверки является рейтинг аптечки +2, а интервал составляет 1 час. В случае успеха рейтинг аптечки увеличивается на 2, но она сохраняет свой первоначальный размер и модификатор Скрываемости. Лимит расходников аптечки также не изменяется; количество пациентов, которых аптечка может вылечить до пополнения запасов, равняется её изначальному рейтингу. Автодоки не могут быть модифицированы таким образом, зато рейтинги автософта и Пилот могут быть повышены по стандартным правилам обновления программного обеспечения дронов.

## НОВЫЕ ПРЕПАРАТЫ, ТОКСИНЫ И ПАТОГЕНЫ

### ПРЕПАРАТЫ

#### ГЕМОСИНТ

Hemosynth

**Длительность**: [Тело] боевых ходов

**Эффект**: Устраняет получение прогрессирующего урона и урона от переполнения

Усовершенствованный заменитель крови, содержащий генетически модифицированные белки плазмы с высокой способностью связывать кислород. При введении персонажу, получающему прогрессирующий урон (стр. 243) или урона от переполнения, гемосинт временно отменяет накопление урона и повышает шансы персонажа дожить до медицинской помощи. Гемосинт поставляется в дозах, называемых единицами, и требует быстрого инфузора. Для каждого вливания каждой единицы требуется [Тело] боевых ходов. По завершении вливания субъект делает бросок Тело x 2, каждый успех которой удаляет одну клетку прогрессирующего урона или урона от переполнения. Урон не может быть уменьшен ниже базового урона, вызвавшего прогрессирующий урон и урон от переполнения. Обратите внимание, что данный препарат не стабилизирует субъекта, тот будет продолжать накапливать повреждения во время и после инфузии до тех пор, пока не будет стабилизирован.

#### КРАХ

Crash

**Длительность**: Специальная

**Эффект**: Особый

Инъекционная форма мощных вазоактивных и стимулирующих препаратов, обычно выпускающихся в форме травмо-пластыря. При внутривенном введении крах позволяет субъекту совершить проверку Стабилизации в соответствии со стандартными правилами травмо-пластырей (стр. 496, ОКП SR5). Если вы используете правила Лечения под огнём, см. в раздел **Использование травмо-пластырей и краха**, стр. 244.

#### КРИО

Cryo

**Длительность**: [30 – Тело] минут

**Эффект**: Замедляет получение прогрессирующего урона и урона от переполнения

Коктейль из сильнодействующих паралитиков, анальгетиков и седативных, используемый для значительного снижения скорости обмена веществ. При введении с помощью быстрого инфузора препарат вызывает состояние анабиоза, аналогичное слабу[1]. Препарат существенно замедляет накопление прогрессирующего урона и урона от переполнения, давая больше времени для стабилизации и

1 Снаряга из 4.

лечения. Однако, в отличие от слаба, когда инфузия прекращается, эффект крио быстро меняется на противоположный. Персонаж, получающий инфузию крио, накапливает дополнительной клетку прогрессирующего урона и урона от переполнения за каждый [Тело x 4] боевой ход. Однократная доза крио действует примерно 30 минут, но в случае более крупных метатипов длительность сильно снижается. Во время инфузии субъект недееспособен и не может предпринимать никаких действий. После остановки инфузии персонаж приходит в сознание после [Тело] боевых ходов. После этого он получает штраф -4 к набору кубиков всех проверок, который уменьшается на 1 каждый [тело] боевой ход, пока не достигнет 0.

## НАНОСКАН

Nanoscan

**Длительность**: 24 часа

**Эффект**: Инъекционный нанонитный биомонитор

Инъекционная суспензия софт-нанитов, обычно используемых в нано-биомониторе. После инъекции сенсорные наниты циркулируют по телу субъекта и начинают передавать биометрические данные, которые получаются небольшим внешним приёмником, а не имплантированным диагностическим процессором. Приёмник передает данные в указанный канал связи или аптечку. Поскольку в неё отсутствуют имплантированные компоненты нано-биомонитора, система быстро деградирует и становится неэффективной через 24 часа. Если у субъекта есть нано-улей, система действует в течение [рейтинг улья] дней.

## НЕОСТИГМИН

Neostigmine

**Длительность**: 10 x 1к6 минут

**Эффект**: Противодействует эффектам паралича

Сравнительно устаревший препарат, используемый для лечения токсического воздействия нервно-паралитических веществ и препаратов вызывающих нейромоторную дисфункцию. При введении персонажу, страдающему от последствий паралича (стр. 445, ОКП SR5), удвойте Реакцию субъекта для сопротивления параличу. Неостигмин также вдвое сокращает длительность паралича, с одного часа до тридцати минут.

## ОНДАНСЕТРОН

Ondansetron

**Длительность**: 10 x 1к6 минут

**Эффект**: Противодействует эффектам тошноты

Мощное противорвотное средство, которое быстро воздействует на центральную нервную систему. При введении персонажу, страдающему от тошноты (стр. 445, ОКП SR5), удвойте Силу Воли субъекта для определения недееспособности. Ондансетрон также вдвое сокращает длительность тошноты, с десяти до пяти минут.

### ПРЕПАРАТЫ

| Препарат | Доступность | Цена (за дозу) |
|---|---|---|
| Гемосинт | 4 | 2,000¥ |
| Крах | 3 | 800¥ |
| Крио | 8Л | 1,000¥ |
| Наноскан | 5 | 500¥ |
| Неостигмин | 2 | 100¥ |
| Ондансетрон | 2 | 50¥ |
| Сугаммадекс | 6 | 100¥ |

## ТОКСИНЫ

### ПИКРОТОКСИН

Picrotoxin
**Перенос**: Всасываемый
**Скорость**: 1 боевой ход
**Проникновение**: 0
**Сила**: 8
**Эффекты**: Агония, физический урон

Мощный яд, получаемый из плодов вьющегося растения Anamirta cocculus. Жертвы, которым не повезло проглотить токсин, начинают биться в мощных конвульсиях, т.е. жертва не может действовать, пока Сила токсина не уменьшится до 0. Как только Сила падает до 0, жертве требуется два боевых хода, чтобы избавиться от последствий, поэтому она всё ещё не могут действовать. В следующем боевом ходу жертва может действовать, хотя и со штрафом -3 на все действия. Этот штраф уменьшается на 1 каждый боевой ход, пока не достигнет 0.

### РЕТРО

Retro
**Перенос**: Ингаляция
**Скорость**: 1 боевой ход
**Проникновение**: 0
**Сила**: 6
**Эффекты**: Агония, паралич, физический урон

Общее наименование грубо синтезированных смесей устаревших нейротоксических агентов, таких как циклозарин, фосген или VX. Хотя они не столь сложны и эффективны, как современные препараты, они дёшевы и относительно просты в производстве. Это привело к возрождению их популярности среди различных недофинансированных военных, повстанцев и даже особо жестоких банд. При провале проверки сопротивления, ретро вызывает паралич, судороги, выворачивающие позвоночник, и, в конечном счете, смерть от удушья.

**ТОКСИНЫ**

| Токсин | Доступность | Цена (за дозу) |
|---|---|---|
| Пикротоксин | 8Л | 250¥ |
| Ретро | 10Н | 500¥ |
| Рокуроний | 6Л | 50¥ |
| Ужастик | 12Л | 1,000¥ |

### РОКУРОНИЙ

Rocuronium
**Перенос**: Инъекция
**Скорость**: 1 боевой ход
**Проникновение**: 0
**Сила**: 10
**Эффекты**: Паралич

Часто называемый “Скалой”, рокуроний является мощным и быстродействующим паралитическим агентом. Он имеет мало побочных эффектов, кроме того, его эффект может быть быстро прекращён с помощью специализированного препарата сугаммадекс, который уменьшает оставшуюся Силу токсина на -2 каждый боевой ход после инъекции.

### УЖАСТИК

Dread
**Перенос**: Инъекция
**Скорость**: 1 боевой ход
**Проникновение**: 1
**Сила**: 8
**Эффекты**: Дезориентация, паника (см. описание)

Коктейль из психоделических и вызывающих панику препаратов, включая ССК-5, бета-карболин и псилоцибин. Субъекты, подвергшиеся воздействию токсина, охвачены волной страха, характеризующегося непреодолимым желанием убежать от воспринимаемого источника (аналогично силе твари Страх). Если жертва провалит стандартную проверку сопротивления токсинам, персонаж, пораженный ужастиком должен пройти проверку Самообладания, чей порог равен оставшейся Силе токсина. В случае провала персонаж съёживается от страха и в этом ходу может только убегать. Чтобы предпринять какие-либо действия, персонаж может повторить проверку Самообладания в начале каждого хода со стандартным кумулятивным штрафом за повторные попытки -2.

**ПАТОГЕНЫ**

| Патоген | Доступность | Цена (за дозу) |
|---|---|---|
| Шифр | 16Л | 5,000¥ |

# ПАТОГЕННЫ

## CRYPTOCOCCUS METAFORMANS

**Перенос**: Контакт (Астрал)
**Скорость**: 1 месяц (6)
**Проникновение**: 0
**Сила**: 3
**Природа**: Грибок (Пробуждённый)
**Эффекты**: Потеря слуха (см. описание), тошнота

Редкий Пробуждённый гриб, который загрязняет Астрал и, как известно, вызывает опасные инфекции у астрально активных существ. Возникающая в результате болезнь характеризуется недомоганием, неспособностью нормально действовать и хроническим астральным истощением, которое ослабляет ауру жертвы несколько месяцев и в отсутствии лечения может привести к смерти. Любой персонаж, использующий Астральную проекцию или Восприятие астрала в заражённой зоне, подвергается риску. В случае заражения Сущность персонажа временно уменьшается на Силу болезни (с соответствующим уменьшением Магии). При правильном лечении (обычно с помощью заклинания Исцеление) жертва восстанавливает 1 очко Сущности каждые 24 часа, пока она не вернётся к исходному значению. Однако, если в какой-то момент Сущность персонажа упадёт до нуля, пациент становится недееспособным из-за болезни. Если он не получит какой-либо формы лечения или стабилизации в течение двенадцати часов после потери сознания, он умрёт.

## ШИФР

Cypher
**Перенос**: Ингаляция, инъекция
**Скорость**: 12 часов (10)
**Проникновение**: 0
**Сила**: 4
**Природа**: Вирус
**Эффекты**: Дезориентация, оглушение, потеря памяти (см. Описание)

Этот токсин использует генетически модифицированный ретровирусный вектор для кодирования данных в геном субъекта, которые впоследствии могут быть извлечены путём секвенирования генов. Субъекты обычно заражаются с помощью ингалятора, после чего страдают лёгким гриппоподобным заболеванием, которое сохраняется на протяжении всей инфекции. Закодированные данные остаются жизнеспособными в течение всего периода заражения, но быстро разрушаются, как только инфекция устранена. К сожалению, вирусный вектор имеет склонность прикрепляться к нервным клеткам гиппокампа, поэтому неприятным побочным эффектом может быть кратковременная или долговременная потеря памяти.

Если субъект идёт на заражение добровольно, уменьшите его набор кубиков для начальной проверки на Сопротивление болезням на 2. Если в любой момент Сила инфекции превышает Логику субъекта, он начинает страдать от потери памяти. Такие персонажи должны пройти проверку Память с порогом, равным (Текущая Логика – Сила), чтобы использовать Знания или вспомнить любую информацию, полученную в течение последних двенадцати или двадцати четырех часов. Для кодирования вируса требуются ресурсы достаточно продвинутого медицинского учреждения. Для извлечения данных требуются куда меньшие ресурсы, но сами данные могут быть зашифрованы в соответствии со стандартными правилами.

## КРАСНАЯ МАСКА

Red masque
**Перенос**: Ингаляция
**Скорость**: 1 день (6)
**Проникновение**: 2
**Сила**: 4
**Природа**: Вирус
**Эффекты**: Дезориентация, снижение ментальных атрибутов

Смертоносный биохимический боевой агент, разработанный Соединенными Штатами в начале XXI века. Сконструированный для распыления и высокой частоты заражения, вирус поражает центральную нервную систему, вызывая слабость, потерю умственных функций, дезориентацию, бред и смерть. Ранние симптомы включают красные пятна на коже, чрезмерные выделения из носа и выпадение волос. Уменьшите Силу, Логику и Силу Воли жертвы на значение оставшейся Силы заболевания. Если в любой момент какой-либо из этих атрибутов упадёт до нуля, персонаж умрёт.[1]

1 Цены и Доступности в оригинале нет.

# НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ И СИЛЫ

## ЗАКЛИНАНИЯ

### ПРОСМОТР СМЕРТИ

Death replay
(Детектирующее/Активное, направленное):
**Тип**: М Дальность: К
**Длительность**: П ЗИ: М - 3

Даёт заклинателю информацию о непосредственной причине смерти недавно умершего существа и обстоятельствах, связанных с его кончиной. Субъект переживает последние несколько мгновений жизни жертвы посредством размытых видений и внутренних ощущений, которые могут быть весьма неприятными, если жертва умерла неестественной смертью. Заклинание должно быть произнесено в течение [Сущность жертвы] часов (так что, если вас заинтересовало, как копыта отбросил уличный самурай – вам лучше поторопиться). Чистые успехи определяют объём предоставляемой информации, как указано в таблице Результат детектирующего заклинания (стр. 310, ОКП SR5). Если смерть жертвы была особенно жестокой, МИ может потребовать проверки Самообладания с порогом, равным счётчику фона (стр. Street Grimoire, Уличная магия), чтобы использовать заклинание.

### РАЗРЕЗ

Incision
(Манипулирующее/Физическое):
**Тип**: Ф Дальность: К
**Длительность**: П ЗИ: М - 2

Заклинание изменяет клеточную структуру кожи и нижележащих тканей субъекта, создавая отверстие, которое может быть использовано для хирургических процедур или имплантации. Оно находит всё большую популярность среди Пробуждённых пациентов и богачей, которые верят, что заклинание обеспечивает лучшие косметические результаты. Длина разреза равна [Мощь] сантиметров, и разрез закрывается сразу же после окончания поддержания заклинания. Использование заклинания уменьшает урон от операции на 2 ЗУ. Кроме того, любые проверки визуальной Проницательности для обнаружения имплантатов, введённых с помощью этого заклинания, получают штраф -2.

## СИЛЫ АДЕПТА

### ПРИТВОРИТЬСЯ БОЛЬНЫМ

Feign illness
**Цена**: 0,5 очка силы

Позволяет адепту имитировать признаки и симптомы болезни с достаточной точностью, чтобы провести всех, кроме самых опытных. Сила даже создаёт реальные физиологические изменения, такие как лихорадка и учащённое сердцебиение, которые могут обмануть биомонитор или аптечку. Адепт может поддерживать силу в течение [атрибут Магия] часов. Любые попытки диагностировать болезнь как ложную должны превышать порог, равный Магии адепта.

### ПРИТВОРИТЬСЯ МЁРТВЫМ

Feign death
**Цена**: 1 очко силы

Позволяет адепту имитировать смерть с достаточной точностью, чтобы обмануть наблюдателей, биомониторы и даже аптечки. Адепт может поддерживать силу в течение [атрибут Магия] часов. Адепт устанавливает ограничение по времени, когда он выйдет из коматозного состояния; единственный способ разбудить его раньше – это отправить сообщение с помощью заклинания Ментальная Связь, содержащего заранее подготовленную триггерную фразу. Физический контакт, травма, громкий шум и так далее не оказывают никакого влияния на адепта, имитирующего смерть. Любые попытки диагностировать признаки жизни должны превышать порог, равный Магии адепта. Находясь в этом состоянии адепт не осознаёт своего окружения, не слышит никаких разговоров и не видит, кто находится рядом.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УРОНА

Transmit damage
**Цена**: 1 ОС за уровень

Позволяет адепту с силой Убийственные Руки направлять любой физический урон, который он получил, в безоружную атаку и передавать его своей цели. Атака разрешается с использованием стандартных правил рукопашного боя. За каждую клетку неуменьшенного Физического урона, который адепт наносит своему противнику, удалите одну клетку со счётчика его Физического состояния. Максимальное количество клеток, которые могут быть переданы таким образом, равны уровню силы у адепта. Оглушающий урон не может быть передан.

# НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

## ОСНАЩЕНИЕ ДЛЯ БИОТЕХА

### АВТОИНЪЕКЦИОННЫЙ ПИСТОЛЕТ ВАСОТЕХ

Vasotech autoinjection gun

Многодозная автоинъекторная система Васотех является фаворитом среди военных и гражданских боевых медиков. Эти компактные портативные устройства напоминают пистолет. При прижатии к коже субъекта автоинъектор быстро стерилизует небольшое поле и вводит инъекцию из резервуара с несколькими дозами препарата. Модель MD-9 имеет один резервуар большего размера, в котором хранится до девяти доз, в то время как более новая модель MD-3X имеет три резервуара меньшего размера, каждый из которых вмещает до трёх доз. С точки зрения игромеханики, автоинъектор позволяет медику вводить инъекционный препарат Простым действием. Смена рабочего резервуара у MD-3X требует Простого действия, если только устройство не управляется с помощью ПНИ, в этом случае это Свободное действие.

### БЫСТРЫЙ ИНФУЗОР ВАСОТЕХ

Vasotech rapid infuser

Небольшое устройство, которое использует миниатюрные роторные помпы для быстрого введения лекарств или жидкостей в вену пациента. Быстрый инфузор необходим для введения некоторых инфузионных препаратов, таких как гемосинт и крио. Кроме того, Скорость любого лекарственного средства или токсина, вводимого с помощью быстрого инфузора, меняется на Мгновенную.

### ПОВЯЗКА ДОКФУРГОН ГЕМОСТАТИКС

Docwagon HemoStatiX dressing

Разработанная ДокФургон в партнерстве с Апекс Фармасьютикалс повязка ГемоСтатикс быстро и эффективно останавливает кровотечение с помощью комбинации механизмов. Повязка пропитана кровоостанавливающими препаратами, которые активируются при контакте с кровью. Она также вызывает сжатие, которое оказывает давление на рану. С точки зрения игромеханики, применение повязки ГемоСтатикс требует проверки Первой помощи + Логика [Ментальный] (2). В случае успеха интервал для прогрессирующего урона или урона от переполнения увеличивается до (Тело +2) боевых ходов.

**ОСНАЩЕНИЕ ДЛЯ БИОТЕХА**

| Предмет | Доступность | Цена |
|---|---|---|
| Автоиньекционный пистолет MD-9 | 4 | 1,000¥ |
| Автоиньекционный пистолет MD-3X | 6 | 1,500¥ |
| Быстрый инфузор | 4 | 1,000¥ |
| Повязка ГемоСтатикс | 6 | 500¥ |
| СТАТскан | 8 | 2,500¥ |

### ГЕ СТАТСКАН

GE STATscan

Портативное медицинское устройство, которое использует технологию мультимодальной визуализации, прогностическое моделирование и передовую компьютерную томографию для создания реалистичного изображения внутренней анатомии пациента. Устройство излучает видимый свет, который могут видеть наблюдатели. При использовании в ходе проверок Диагностики СТАТскан добавляет +2 к набору кубиков медика. Система также может быть встроена в кибер-руку, для которой требуется 2 открытых слота емкости.

## БРОНЯ И ЕЁ МОДИФИКАЦИИ

### ПНЕВМАТИЧЕСКАЯ СЖИМАЮЩАЯ ОДЕЖДА

Pneumatic anti-shock garments

Пневматическая сжимающая одежда (ПСО) представляет собой лёгкобронированный костюм для всего тела, который включает пневматические компрессионные устройства по всему туловищу и конечностям. Костюм обычно надевается под одежду или другую броню, и для требует подключённого биомонитора. При обнаружении кровотечения костюм оказывает целенаправленное прямое давление, чтобы замедлить кровопотерю, и действует как система жгутов, которая замедляет приток крови к ране. Это замедляет скорость, с которой владелец получает прогрессирующий урон и урон от переполнения до (Тело +2) боевых ходов. Однако активация костюма ограничивает мобильность, т.е. тот, кто носит активированный костюм, получает штраф -2 кубика к любым проверкам Ловкости и связанных с нею умений. Система также доступна в качестве модификации бронированных костюмов.

### ТРАНСПОРТИРОВОЧНАЯ ПЕРЕВЯЗЬ “ПРИНЦЕССА”

Drag handle

Относительно простая модификация, транспортировочная перевязь – это ремень, прикреплённый к задней части бронированной куртки, жилета или костюма, который позволяет с большей легкостью волосить или переносить раненого персонажа. Транспортировочная перевязь добавляет +2 кубика к проверкам Подъёма/Переноса (стр. 160, ОКП SR5) для перемещения персонажа.

**БРОНЯ И ЕЁ МОДИФИКАЦИИ**

| Предмет | Ёмкость | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|
| Костюм ПСО | 4 | 6 | 500¥ |
| Модификация ПСО | [6] | 6 | 500¥ |
| Транспортировочная рукоять “Принцесса” | [1] | — | 50¥ |

## ДРОНЫ

### МЕДЭВАКУАЦИОННЫЙ ДРОН АЭРОКИП M.E.D.-1 “ДАСТОФ”

Aeroquip M.E.D.-1 “Dustoff” medical evacuation drone

(Крупный летающий дрон)

Разработанный и продаваемый компанией Аэрокип Индастриз, Дастоф – это дрон вертикального взлёта для медицинской эвакуации, который всё чаще используется в вооружённых силах и гражданских службах. ДокФургон часто использует дрон, когда его СРГ обнаруживает найти слишком тяжело раненого клиента. Дрон оснащён надёжно бронированным отделением для пациентов, вдобавок оно снабжено модулем «Валькирия». Большие размеры могут сделать его легкой мишенью, особенно во время взлёта и посадки.

**Похожие модели**: Эйрлайф Краш Карт, Федератед Боинг Серафим

**Штатные улучшения/аксессуары**: Бронированный отсек для пациента (рассматривается как улучшенный кокон риггера без интерфейса управления), улучшенный взлет и посадка 2, риг-адаптация

### СИАВАСЭ КАДУЦЕЙ “CAD” 7

Shiawase Caduceus “CAD” 7

(Средний антропоморфный дрон)

Передовая антропоморфная платформа, оснащённая полным спектром возможностей автодока. Он приобрёл широкую популярность в больницах по всей Азии и Северной Америке. Недавно был представлен бронированный вариант, который продаётся военным организациям в качестве экономически эффективной замены обученных медиков на театрах военных действий с высокой степенью угрозы.

**Похожие модели**: КТМ Кангохей, Арес Корпсмэн

**Штатные улучшения/аксессуары**: Механические руки (x2) со змеиными пальцами, риг-адаптация, Специальное оборудование (Аптечка 4), шагоход

**Примечание**: Кадуцей 7 действует как автодок с рейтингом 4.

**ДРОНЫ**

| Дрон | Упр. | Уск. | Скор. | Тело | Броня | Пилот | Сенс. | Доступность | Цена |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Аэрокип Дастоф | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 10Л | 12,000¥ |
| Кадуцей 7 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | 2 | 1 | 12Л | 16,500¥ |

## ХЭДВЭР

| Устройство | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Блокировщик данных (Рейтинг 1-12) | 0,1 | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 2 | стр. 498, ОКП SR5 |
| Бустер вкуса | 0,2 | — | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 3 | стр. 498, ОКП SR5 |
| Визуализатор | 0,1 | — | 8 | 8 | стр. 79 |
| Голосовая маска | 0,1 | — | 8Н | 8Н | стр. 79 |
| Датаджек | 0,1 | — | 2 | 2 | стр. 498, ОКП SR5 |
| Дримлинк | 0,1 | — | 8 | 8 | стр. 79 |
| Зубной отсек | — | — | 8 | 8 | стр. 498, ОКП SR5 |
| Кибердека | 0,4 | [4] | 5Л | 5Л | стр. 498, ОКП SR5 |
| Коммлинк | 0,2 | [2] | — | — | стр. 497, ОКП SR5 |
| Кортексная бомба | 0,45 | [10] | 8 | 8 | стр. 498, ОКП SR5 |
| Кинк-бомба | 0 | [1] | 12Н | 12Н | |
| Микробомба | 0 | [2] | 16Н | 16Н | |
| Площадная бомба | 0 | [3] | 20Н | 20Н | |
| Ложное лицо | 0,5 | [8] | 12Л | 12Л | стр. 79 |
| Математический сопроцессор | 0,1 | [1] | 8 | 8 | стр. 80 |
| Модуль контроля | | | | | стр. 497, ОКП SR5 |
| Рейтинг 1 | 1 | — | 5Л | 43,000¥ | |
| Рейтинг 2 | 2 | — | 10Л | 97,000¥ | |
| Рейтинг 3 | 3 | — | 15Л | 208,000¥ | |
| Модулятор голоса (Рейтинг 1-6) | 0,2 | — | Рейтинг x 3Н | Рейтинг x 5,000¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| Обонятельный бустер (1-6) | 0,2 | — | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 4,000¥ | стр. 498, ОКП SR5 |
| Радарный сенсор (1-4) | Рейтинг x 0,25 | [Рейтинг] | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 4,000¥ | стр. 80 |
| Симриг | 0,2 | — | 12Л | 4,000¥ | стр. 498, ОКП SR5 |
| Синтлинк | 0,1 | [1] | 4 | 1,000¥ | стр. 80 |
| Система ориентирования | 0,2 | [1] | 4 | 500¥ | стр. 80 |
| Скилджек | Рейтинг x 0,1 | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 10,000¥ | стр. 498, ОКП SR5 |
| Скилвэр | Рейтинг x 0,2 | — | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 20,000¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Заниесофт | — | — | Рейтинг x 1 | Рейтинг x 2,000¥ | стр. 486, ОКП SR5 |
| Актисофт | — | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 5,000¥ | стр. 486, ОКП SR5 |
| Лингвософт | — | — | Рейтинг x 1 | Рейтинг x 1,000¥ | стр. 486, ОКП SR5 |
| Сопроцессор восприятия | 0,2 | [1] | 8 | 3,000¥ | стр. 81 |
| Ультразвуковой сенсор (Рейтинг 1-6) | 0,25 | [2] | 10 | Рейтинг x 12,000¥ | стр. 498, ОКП SR5 |
| Хардвэр Заниесофта (1-6) | Рейтинг x 0,05 | — | Рейтинг | Рейтинг x 2,000¥ | стр. 81 |
| Чипджек (1-6) | (Рейтинг) x 0,05 | — | (Рейтинг) x 2 | (Рейтинг) x 1,000¥ | стр. 81 |

## АЙВЭР

| Устройство | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Базовая система киберглаз | | | | | стр. 499, ОКП SR5 |
| Рейтинг 1 | 0,2 | 4 | 3 | 4,000¥ | |
| Рейтинг 2 | 0,3 | 8 | 6 | 6,000¥ | |
| Рейтинг 3 | 0,4 | 12 | 9 | 10,000¥ | |
| Рейтинг 4 | 0,5 | 16 | 12 | 14,000¥ | |
| Визуальный канал | 0,1 | * | 4 | 1,000¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| Дополнительное крепление для глаз | 0,2 | [2] | 8 | 1,000¥ | стр. 76 |
| Дупликатор сетчатки (Рейтинг 1-6) | 0,2 | [1] | 16Н | Рейтинг x 20,000¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| Защита глаз | 0,1 | [2] | — | 100¥ | стр. 76 |
| Компенсация вспышек | 0,1 | [1] | 4 | 1,000¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| Линзы-микроскопы | 0,2 | [3] | 4 | 1,000¥ | стр. 76 |
| Окулярный дрон | 0,2 | [6] | 6 | 6,000¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| Паучьи глаза | 0,2 | 2 | 8 | 2,000¥ | стр. 76 |
| Прицельный лазер | 0,2 | [4] | 4 | 1,000¥ | стр. 76 |
| Прицельный лазер (инфракрасный) | 0,2 | [4] | 6 | 1,250¥ | стр. 76 |
| Система глазного освещения | 0,1 | [2] | 2 | 500¥ | стр. 77 |
| Смартлинк | 0,2 | [3] | 8Л | 4,000¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| Сумеречное зрение | 0,1 | [2] | 4 | 1,500¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| Термографическое зрение | 0,1 | [2] | 4 | 1,500¥ | стр. 499, ОКП SR5 |
| У силение зрения (Рейтинг 1-3) | 0,1 | [Рейтинг] | Рейтинг x 2 | +(Рейтинг x 500)¥ | стр. 498, ОКП SR5 |
| Усиление зрения | 0,1 | [2] | 4 | 2,000¥ | стр. 499, ОКП SR5 |

* Включён в базовую систему киберглаз.

## ЭРВЭР

| Устройство | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Антенны | 0,1 | [1] | 2 | 500¥ | стр. 75 |
| Аудио анализатор | 0,1 | [1] | 4 | 1,000¥ | стр. 75 |
| Базовая система киберушей | | | | | стр. 500, ОКП SR5 |
| Рейтинг 1 | 0,2 | 4 | 3 | 3,000¥ | |
| Рейтинг 2 | 0,3 | 8 | 6 | 4,500¥ | |
| Рейтинг 3 | 0,4 | 12 | 9 | 7,500¥ | |
| Рейтинг 4 | 0,5 | 16 | 12 | 11,000¥ | |
| Демпфер | 0,1 | [1] | 6 | 2,250¥ | стр. 500, ОКП SR5 |
| Защита ушей | 0,05 | [1] | — | 250¥ | стр. 75 |
| Звуковой канал | 0,1 | * | 4 | 1,000¥ | стр. 500, ОКП SR5 |
| Избирательный звуковой фильтр (Рейтинг 1-6) | 0,1 | [Рейтинг] | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 3,5000¥ | стр. 500, ОКП SR5 |
| Модульное крепление | 0,1 | [1] | 4 | 250¥ | стр. 75 |
| Пространственное распознавание | 0,1 | [2] | 8 | 4,000¥ | стр. 500, ОКП SR5 |
| Расширитель слышимого спектра | 0,1 | [1] | 6 | 500¥ | стр. 75 |
| Усиление слуха (Рейтинг 1-3) | 0,1 | [Рейтинг] | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 4,000¥ | стр. 500, ОКП SR5 |
| Усилитель баланса | 0,1 | [4] | 8 | 8,000¥ | стр. 500, ОКП SR5 |
| Ухо-переводчик | 0,1 | [Рейтинг] | 8 | Рейтинг x 2,000¥ | стр. 75 |

* Включён в базовую систему киберушей.

## БОДИВЭР

| Устройство | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Авто-инъектор | 0,05 | — | 2 | (Рейтинг) x 1,000¥ | стр. 82 |
| Многоразовый (1 доза) | 0,05 | — | 2 | 500¥ + содержимое | |
| Расширенный резервуар (+5 доз) | 0,05 | — | 4 | 250¥ + содержимое | |
| Рубильник | 0,05 | — | 8Н | 750¥ + содержимое | |
| Балансирующий хвост | 0,25 | — | 8 | 2,000¥ | стр. 82 |
| Биомонитор | 0,1 | [1] | 2 | 500¥ | стр. 83 |
| Внутренний кислородный резервуар (Рейтинг 1-3) | 0,25 | [3] | Рейтинг | Рейтинг x 4,500¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Внутренний маршрутизатор | 0,7 | — | 4 | 15,000¥ | стр. 83 |
| Вшитая система | | | | | стр. 84 |
| Рейтинг 1 | 3,0 | — | 12Н | 40,000¥ | |
| Рейтинг 2 | 4,0 | — | 18Н | 125,000¥ | |
| Рейтинг 3 | 5,0 | — | 24Н | 205,000¥ | |
| Вшитые рефлексы (Рейтинг 1-3) | | | | | стр. 502, ОКП SR5 |
| Рейтинг 1 | 2 | — | 8Л | 39,000¥ | |
| Рейтинг 2 | 3 | — | 12Л | 149,000¥ | |
| Рейтинг 3 | 5 | — | 20Л | 217,000¥ | |
| Выдвижной коготь | 0,2 | [2] | 8 | 2,000¥ | стр. 84 |
| Гибкая рука | 0,15 | — | 8 | 1,500¥ | стр. 84 |
| Грудные импланты | 0,05 | — | 2 | 250¥ | стр. 72 |
| Грудные импланты 2.0 | 0,1 | [1] | 4 | 1,000¥ | стр. 72 |
| Желудочный нейростимулятор | 0,2 | — | 4 | 2,000¥ | стр. 84 |
| Замена мышц (Рейтинг 1-4) | Рейтинг x 1 | — | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 25,000¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Кейс-моддинг | — | — | 4 | 50 – 10,000¥ | стр. 73 |
| Кибепрперепонки | 0,05 | [1] | 8 | 500¥ | стр. 85 |
| Кибер-гениталии | 0,05 | [1] | 6 | 2,000¥ | стр. 73 |
| Киберзамок | — | [1] | 4 | 100¥+ | стр. 84 |
| Кислородные кибержабры | 0,25 | — | 4 | 2,000¥ | стр. 85 |
| Кожное покрытие (Рейтинг 1-6) | Рейтинг x 0,5 | — | (Рейтинг x 4)Л | Рейтинг x 3,000¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Косметическая хирургия | 0,1 | — | 2 | 100 -20,000¥ | стр. 73 |
| Кошкомёт | 0,5 | [4] | 8 | 5,000¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Магнитная система | 0,25 | [2] | 8 | 1,000¥ + хранимое | стр. 85 |
| Ножной якорь | 0,125 | [3] | 10 | 2,000¥ | стр. 85 |
| Оптоволоконные волосы | 0,1 | [1] | — | 100¥+ | стр. 74 |
| Ослабление метатипа | 0,3 | — | 4 | 6,000¥ | стр. 74 |
| Отсек контрабанды | 0,2 | [2] | 6 | 7,500¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Пальцевой контейнер | 0,1 | [1] | 4 | 3,000¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Пароварка | 0,1 | [1] | 4 | 500¥ (+содержимое) | стр. 74 |
| Светодиодные татуировки | | | | | стр. 74 |
| Маленькая | 0,05 | [1] | — | 100¥+ | |
| Средняя | 0,1 | [2] | 4 | 500¥+ | |
| Большая | 0,2 | [4] | 8 | 1,000¥+ | |

## БОДИВЭР, ОКОНЧАНИЕ

| Устройство | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Сенс-линк | 0,1 | — | 8 | 1,000¥ | стр. 85 |
| Система хранения пищи | Рейтинг x 0,1 | [Рейтинг] | 4 | Рейтинг x 500¥ | стр. 85 |
| Скилвэр (Рейтинг 1-6) | Рейтинг x 0,1 | — | Рейтинг x 4 | Рейтинг x 20,000¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Смарт-сочленения | 0,5 | — | 8 | 6,000¥ | стр. 86 |
| Тоннер кожи | 0,5 | — | 4 | 2,000¥ | стр. 74 |
| Процессор-хамелеон | 0,3 | [2] | 12Л | 8,000¥ | стр. 74 |
| Укрепление костей | | | | | стр. 500, ОКП SR5 |
| Пластик | 0,5 | — | 8Л | 8,000¥ | |
| Алюминий | 1 | — | 12Л | 18,000¥ | |
| Титан | 1,5 | — | 16Л | 30,000¥ | |
| Усилители реакции (Рейтинг 1-3) | Рейтинг x 0,3 | — | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 13,000¥ | стр. 501, ОКП SR5 |
| Хардвэр актисофта | Рейтинг x 0,05 | — | Рейтинг x 2 | Рейтинг x 4,000¥ | стр. 86 |
| Хранилище био-отходов | Рейтинг x 0,1 | [Рейтинг] | 8 | Рейтинг x 500¥ | стр. 86 |

## КИБЕРКОНЕЧНОСТИ

| Устройство | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Аксессуары кибер конечностей | | | | | |
| Встроенная аптечка | 0,45 | [10] | 8 | 1,000¥ (+ аптечка) | стр. 86 |
| Встроенные инструменты | 0,45 | [10] | 4 | 2,000¥ | стр. 86 |
| Объёмная модификация (1-6) | — | + (Рейтинг) | + (Рейтинг) | (Рейтинг) x 500¥ | стр. 88 |
| Киберрука-гироподвес | — | [8] | 12Н | 6,000¥ | стр. 504, ОКП SR5 |
| Карман киберуки | — | [3] | 12Л | 3,000¥ | стр. 504, ОКП SR5 |
| Большой отсек контрабанды | — | [5] | 6 | 8,000¥ | стр. 504, ОКП SR5 |
| Водомёт | — | [4] | 8 | 1,000¥ | стр. 86 |
| Рука-кошка | 0,45 | [10] | 12Л | 2,000¥ | стр. 90 |
| Гидрорычаг (Рейтинг 1-6) | — | [Рейтинг] | 9 | Рейтинг x 2,500¥ | стр. 504, ОКП SR5 |
| Змеиные пальцы | — | [2] | 6 | 1,000¥ | стр. 86 |
| Кибер кобура | — | [5] | 8Л | 1,000¥ | стр. 504, ОКП SR5 |
| Киберпальцы | 0,05 | [1] | 2 | 500¥ | стр. 86 |
| Свет из пальца | 0,05 | [1] | 4 | 550¥ | |
| Жар из пальца | 0,05 | [1] | 4 | 550¥ | |
| Граната из пальца | 0,05 | [1] | (Граната) +4 | (Граната) + 500¥ | |
| Ствол из пальца | 0,05 | [1] | 8Л | 1,000¥ | |
| Лапа хищника | 0,5 | [4] | 8Л | 8,000¥ | стр. 88 |
| Модульная конечность | | | | | стр. 88 |
| Кисть/ступня | 0,25 | (Конечность) -1 | (Конечность) +2 | (Конечность) +1,000¥ | |
| Часть руки/ноги | 0,45 | (Конечность) -2 | (Конечность) +2 | (Конечность) + 2,000¥ | |
| Рука/нога целиком | 1 | (Конечность) -3 | (Конечность) +2 | (Конечность) + 3,000¥ | |
| Модульный разъём | | | | | стр. 88 |
| Кисть/лодыжка | 0,1 | [5] | 4 | 2,000¥ | |
| Локоть/колено | 0,2 | [10] | 8 | 4,000¥ | |
| Плечо/бедро | 0,3 | — | 12 | 6,000¥ | |

## КИБЕРКОНЕЧНОСТИ, ОКОНЧАНИЕ

| Устройство | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Нога обезьяны | 0,3 | [2] | 8 | 6,000¥ | стр. 88 |
| Оптимизированная киберконечность | — | [2] | (Конечность) +2 | (Конечность) + 2,000¥ | стр. 88 |
| Очевидные киберконечности | | | | | стр. 502, ОКП SR5 |
| Рука целиком | 1 | 15 | 4 | 15,000¥ | |
| Нога целиком | 1 | 20 | 4 | 15,000¥ | |
| Кисть/ступня | 0,25 | 4 | 2 | 5,000¥ | |
| Предплечье | 0,45 | 10 | 4 | 10,000¥ | |
| Голень | 0,45 | 12 | 4 | 10,000¥ | |
| Торс | 1,5 | 10 | 12 | 20,000¥ | |
| Череп | 0,75 | 4 | 16 | 10,000¥ | |
| Пороговое тело | | | | | стр. 89 |
| Кентавр | 3,0 | 80 | 12 | 80,000¥ | |
| Колесный | 2,5 | 40 | 8 | 40,000¥ | |
| Танк | 3,0 | 60 | 12Л | 50,000¥ | |
| Примитивное протезирование | | | | | стр. 89 |
| Кисть/ступня | — | — | — | 20¥ | |
| Часть руки/ноги | — | — | — | 100¥ | |
| Рука/нога целиком | — | — | — | 250¥ | |
| Ролики | — | [2] | 4 | 250¥ | стр. 89 |
| Синтетические киберконечности | | | | | |
| Рука целиком | 1 | 8 | 4 | 20,000¥ | |
| Нога целиком | 1 | 10 | 4 | 20,000¥ | |
| Кисть/ступня | 0,25 | 2 | 2 | 6,000¥ | |
| Предплечье | 0,45 | 5 | 4 | 12,000¥ | |
| Голень | 0,45 | 6 | 4 | 12,000¥ | |
| Торс | 1,5 | 5 | 12 | 25,000¥ | |
| Череп | 0,75 | 2 | 16 | 15,000¥ | |
| Скримеры | — | [4] | 8 | 2,000¥ | стр. 90 |
| Собачья стопа | (Нога) + 0,25 | [4] | (Нога) +4 | (Нога) + 5,000¥ | стр. 90 |
| Спецзаказ | | | | | стр. 502, ОКП SR5 |
| Каждое очко Силы или Ловкости выше 3 | — | — | Киберконечность + 1 | +5,000¥ | |
| Телескопическая киберконечность (1-2 | — | [Рейтинг] x 3 | [Рейтинг] x 4 | [Рейтинг] x 1,000¥ | стр. 90 |
| Улучшенная синт-кожа (1-4) | — | [(Рейтинг) X 2] | (Рейтинг) x 4 | (Рейтинг) x 5,000¥ | стр. 90 |
| Усиления киберконечностей | | | | | стр. 504, ОКП SR5 |
| Ловкость (Рейтинг 1-3) | — | Рейтинг | (Рейтинг x 3)Л | Рейтинг x 6,500¥ | |
| Броня (Рейтинг 1-3) | — | Рейтинг | Рейтинг x 5 | Рейтинг x 3,000¥ | |
| Сила (Рейтинг 1-3) | — | Рейтинг | (Рейтинг x 3)Л | Рейтинг x 6,500¥ | |
| Частичный кибер-череп | 0,4 | 4 | 12 | 8,000¥ | стр. 90 |

## ИМПЛАНТИРУЕМОЕ ОРУЖИЕ

| Оружие | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Киберпушки | | | | | стр. 504, ОКП SR5 |
| Скрытый пистолет | 0,1 | [2] | 8Л | 2,000¥ | |
| Лёгкий пистолет | 0,25 | [4] | 10Л | 3,900¥ | |
| Автоматический пистолет | 0,5 | [6] | 12Л | 3,500¥ | |
| Тяжёлый пистолет | 0,5 | [6] | 12Л | 4,300¥ | |
| Пистоле-пулемёт | 1 | [8] | 12Л | 4,800¥ | |
| Дробовик | 1,25 | [10] | 12Л | 8,500¥ | |
| Микрогранатомёт | 1,5 | [15] | 20Н | 30,000¥ | |
| Внешний порт для боеприпасов | 0,1 | [1] | — | +1,000¥ | стр. 505, ОКП SR5 |
| Лазерный прицел | — | [1] | — | +1,000¥ | стр. 505, ОКП SR5 |
| Глушитель/шумоподавитель | — | [2] | — | +1,000¥ | стр. 505, ОКП SR5 |
| Кибер-рукопашное | | | | | стр. 505, ОКП SR5 |
| Встроенный клинок (выдвижной) | 0,25 | [2] | 10Н | 2,500¥ | |
| Встроенная бритва (выдвижная) | 0,25 | [2] | 8Н | 1,250¥ | |
| Кибер-шпоры (выдвижные) | 0,3 | [3] | 12Н | 5,000¥ | |
| Шоковые руки | 0,25 | [4] | 8Н | 5,000¥ | |
| Экстремальное кибер-оружие | 0,5 | [5] | 8Н | 1,000¥ | стр. 92 |
| Клыки (пара) | 0,1 | [1] | 6 | 200¥ | стр. 91 |
| Выдвижные | 0,15 | [2] | 8 | 500¥ | стр. 91 |
| Фламетоссер | 1,0 | [8] | 12Н | 4,000¥ | стр. 92 |
| Доп. топливо (5 выстрелов) | 0,2 | [2] | 12Н | 500¥ | стр. 92 |
| Мусородробилка | 0,75 | [6] | 8Н | 2,000¥ | стр. 91 |
| Оральная бритва | 0,25 | [3] | 12Л | 750¥ | стр. 92 |
| Оружейный метатель | 0,2 | [2] | 12Н | 500¥ (добавляется к цене оружия) | стр. 92 |

## БАЗОВЫЙ БИОВЭР

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Адреналиновая помпа (Рейтинг 1-3) | Рейтинг x 0,75 | (Рейтинг x 6)Н | Рейтинг x 55,000¥ | стр. 506, ОКП SR5 |
| Апгрейды ортокожи | | | | стр. 119 |
| Химическая герметизация | 0,25 | 12Л | 20,000¥ | |
| Драконья шкура | 0,1 | 4 | 2,000¥ | |
| Изоляция | 0,25 | 8 | 8,000¥ | |
| Электрошок | 0,1 | 8 | 8,000¥ | |
| Пингвиний жир | 0,1 | 4 | 2,000¥ | |
| Тюленья шкура | 0,1 | 4 | 2,000¥ | |
| Акулья кожа | 0,25 | 8 | 8,000¥ | |
| Восстановление сустава | 0,05 | 2 | 1,000¥ | стр. 114 |
| Выравнивание позвоночника | 0,1 | 8 | 4,000¥ | стр. 114 |
| Жабры | 0,2 | 8 | 8,000¥ | стр. 114 |
| Железа паучьего шелка | 0,3 | 10 | 35,000¥ | стр. 114 |
| Замена конечности | | | | стр. 114 |
| Палец | — | 2 | 1,000¥ | |
| Кисть/ступня | 0,1 | 4 | 10,000¥ | |
| Часть руки/ноги | 0,2 | 6 | 20,000¥ | |
| Рука/нога целиком | 0,4 | 8 | 40,000¥ | |
| Защита от патогенов (Рейтинг 1-6) | Рейтинг x 0,1 | (Рейтинг x 2) | Рейтинг x 4,500¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Звериные феромоны (1-3) | Рейтинг x 0,1 | Рейтинг x 4 | (Рейтинг) x 2,000¥ | стр. 114 |
| Индивидуальные феромоны (Рейтинг 1-3) | Рейтинг x 0,2 | (Рейтинг x 4)Л | Рейтинг x 31,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Кожный карман | 0,1 | 4 | 12,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Кошачьи глаза | 0,1 | 4 | 4,000¥ | стр. 506, ОКП SR5 |
| Мигательные мембраны | 0,05 | 6 | 1,000¥ | стр. 115 |
| Мускульная аугментация (Рейтинг 1-4) | Рейтинг x 0,2 | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 31,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Мышечный тоник (Рейтинг 1-4) | Рейтинг x 0,2 | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 32,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Надщетовидка | 0,7 | 20Л | 140,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Ортокожа (Рейтинг 1-4) | Рейтинг x 0,25 | (Рейтинг x 4)Л | Рейтинг x 6,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Перепонки | 0,05 | 8 | 1,000¥ | стр. 116 |
| Почечное экранирование (1-6) | Рейтинг x 0,05 | (Рейтинг) x 2 | Рейтинг x 4,000¥ | стр. 116 |
| Производитель тромбоцитов | 0,2 | 12 | 17,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Расширение слуха | 0,1 | 8 | 4,000¥ | стр. 116 |
| Симбиоты (Рейтинг 1-4) | Рейтинг x 0,2 | (Рейтинг x 5) | Рейтинг x 3,500¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Синтекардиум (Рейтинг 1-3) | Рейтинг x 0,1 | (Рейтинг x 4) | Рейтинг x 30,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Тактильная чувствительность | 0,1 | 12 | 8,000¥ | стр. 116 |
| Трахеальный фильт (Рейтинг 1-6) | Рейтинг x 0,1 | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 4,500¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Тролльи глаза | 0,2 | 8 | 10,000¥ | стр. 116 |
| Увеличенные лёгкие (1-4) | (Рейтинг) x 0,1 | (Рейтинг) x 4 | (Рейтинг) x 2,000¥ | стр. 117 |
| Улучшение слуха | 0,1 | 4 | 4,000¥ | стр. 117 |
| Уплотнение костей (Рейтинг 1-4) | Рейтинг x 0,3 | (Рейтинг x 4) | Рейтинг x 5,000¥ | стр. 506, ОКП SR5 |
| Усиленная иммунная система (1-4) | (Рейтинг) x 0,1 | (Рейтинг) x 7 | (Рейтинг) x 4,000¥ | стр. 117 |
| Усиленные сочленения | 0,3 | 12 | 24,000¥ | стр. 507, ОКП SR5 |

## БАЗОВЫЙ БИОВЭР, ОКОНЧАНИЕ

| Оружие | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Усилитель вокального диапазона | 0,1 | 8 | 10,000¥ | стр. 117 |
| Расширитель вокального диапазона | 0,2 | 12Л | 30,000¥ | |
| Хвост | 0,25 | 4 | 2,000¥ | стр. 117 |
| Хватательный | 0,5 | 8 | 8,000¥ | |
| Химическая железа | 0,1 | 12Л (или химикат) | 20,000¥ + (100 x химикат) | стр. 118 |
| Рассеиваемый спрей | 0,1 | 12Л | 6,000¥ | |
| Плевок | 0,1 | 12Л | 6,000¥ | |
| Резервуар для оружия | 0,1 | 12Н | 4,000¥ | |
| Расширенный резервуар | 0,1 | 12 | 2,000¥ + (цена соединения x 4) | |
| Экстрактор токсинов (Рейтинг 1-6) | Рейтинг x 0,2 | Рейтинг x 3 | Рейтинг x 4,800¥ | стр. 507, ОКП SR5 |
| Эластичные суставы | 0,2 | 8 | 8,000¥ | стр. 119 |

## БИОСКУЛЬПТИНГ

| Биоскульпт | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Модификация | | | | стр. 109 |
| Незначительная | — | 2 | 50-500¥ | |
| Умеренная | 0,1 | 4 | 500-2,000¥ | |
| Серьезная | 0,25-0,5 | 8-12 | 2,000-10,000¥ | |
| Редукция тролля | | | | стр. 110 |
| Рейтинг 1 | 0,2 | 8 | 15,000¥ | |
| Рейтинг 2 | 0,5 | 12 | 25,000¥ | |
| Смена метатипа | — | 8 | 20,000¥ | стр. 110 |
| Смена этноса/пола | — | 4 | 10,000¥ | стр. 109 |

## КОСМЕТИЧЕСКИЙ БИОВЭР

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Био-татуировки | | | | стр. 111 |
| Малая | — | 4 | 500¥ | |
| Средняя | 0,01 | 5 | 1,000¥ | |
| Крупная | 0,02 | 6 | 1,500¥ | |
| Диетавэр | 0,1 | 4 | 1,000¥ | стр. 111 |
| Зоркие глаза | — | 4 | 1,000¥ | стр. 111 |
| Кожа хамелеона | 0,2 | 6 | 2,000¥ | стр. 111 |
| Динамическая | 0,3 | 8 | 4,000¥ | стр. 111 |
| Наращивание волос | — | 4 | 200¥ | стр. 111 |
| На всём теле | — | 5 | 500¥ | |
| Пигментированная кожа | — | 4 | 200¥ | стр. 113 |
| Постоянная | 0,1 | 4 | 1,000¥ | |
| Хлоропластовая кожа | 0,2 | 4 | 2,000¥ | стр. 113 |
| Чистый метаболизм | 0,1 | 4 | 1,000¥ | стр. 113 |
| Чувствительная кожа | — | 4 | 500¥ | стр. 113 |
| Шелковистая кожа | — | 4 | 500¥ | стр. 113 |

## ВЫРАЩЕННЫЙ БИОВЭР

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Гаситель травм (1-4) | Рейтинг x 0,1 | (Рейтинг x 4)Л | Рейтинг x 4,000¥ | стр. 121 |
| Замена конечности | 0,2 | 6 | 2,000¥ | стр. 121 |
| Палец | — | 4 | 2,000¥ | |
| Кисть/ступня | — | 8 | 20,000¥ | |
| Часть руки/ноги | — | 12 | 40,000¥ | |
| Рука/нога целиком | — | 12 | 80,000¥ | |
| Замена системы размножения | | | | стр. 121 |
| Мужская | 0,1 | 8 | 8,000¥ | |
| Женская | 0,3 | 4 | 20,000¥ | |
| Инфузия знаний | 0,1 | 12 | 2,000¥ | стр. 122 |
| Компенсатор дрожи (1-3) | Рейтинг x 0,1 | Рейтинг x 6 | Рейтинг x 10,000¥ | стр. 122 |
| Компенсатор повреждений (Рейтинг 1-12) | Рейтинг x 0,1 | (Рейтинг x 3)Н | Рейтинг x 2,000¥ | стр. 508, ОКП SR5 |
| Мнемонический усилитель (Рейтинг 1-3) | Рейтинг x 0,1 | Рейтинг x 5 | Рейтинг x 9,000¥ | стр. 508, ОКП SR5 |
| Оптимизатор рецепции | 0,2 | 4 | 10,000¥ | стр. 122 |
| Регистратор рефлексов (Умение) | 0,1 | 10 | 14,000¥ | стр. 508, ОКП SR5 |
| Регулятор сна | 0,1 | 6 | 12,000¥ | стр. 508, ОКП SR5 |
| Редактор боли | 0,3 | 18Н | 48,000¥ | стр. 508, ОКП SR5 |
| Синаптический усилитель (Рейтинг 1-3) | Рейтинг x 0,5 | (Рейтинг x 6)Л | Рейтинг x 95,000¥ | стр. 508, ОКП SR5 |
| Усиление нейро-сохранности | 0,1 | 4 | 10,000¥ | стр. 123 |
| Усилитель мозжечка (1-2) | Рейтинг x 0,2 | Рейтинг x 8 | Рейтинг x 50,000¥ | стр. 123 |
| Ускоренные рефлексы | 1,0 | 8Л | 10,000¥ | стр. 123 |
| Церебральный усилитель (Рейтинг 1-3) | Рейтинг x 0,2 | Рейтинг x 6 | Рейтинг x 31,500¥ | стр. 508, ОКП SR5 |

## БИО-ОРУЖИЕ

| Биовэр | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Жало | | | | стр. 123 |
| Крошечное | 0,05 | 8 | 250¥ | |
| Среднее | 0,1 | 8Л | 2,000¥ | |
| Крупное | 0,2 | 12Н | 8,000¥ | |
| Клыки | | | | стр. 123 |
| Маленькие | - | 2 | 100¥ | |
| Средние | 0,1 | 4 | 500¥ | |
| Крупные | 0,2 | 8Л | 1,000¥ | |
| Когти | 0,1 | 4 | 500¥ | стр. 124 |
| Выдвижные | 0,15 | 6 | 1,000¥ | |
| Распылитель | 0,25 | 8 | 4,000¥ | стр. 124 |
| Резцы | 0,1 | 4 | 500¥ | стр. 124 |
| Выдвижные | 0,15 | 6 | 1,000¥ | |
| Рога | 0,1 | 4 | 500¥ | стр. 124 |
| Рыло | 0,3 | 8Л | 2,000¥ | стр. 125 |
| Ударная мозоль | 0,05 | 2 | 250¥ | стр. 125 |
| Электрический разрядник | 0,3 | 8 | 10,000¥ | стр. 125 |

## БИО-ОРУЖИЕ

| Оружие | Точность | Досяг. | Урон | БР |
|---|---|---|---|---|
| Жало | | | | |
| Среднее | (Физический предел) | — | (Сила + 2)Ф | -2 |
| Крупное | (Физический предел) | 1 | (Сила + 3)Ф | -4 |
| Клыки | | | | |
| Средние | 4 | — | (Сила)Ф | -1 |
| Крупные | 4 | — | (Сила + 1)Ф | -2 |
| Когти | (Физический предел) | — | (Сила + 1)Ф | -3 |
| Резцы | 3 | — | (Сила + 2)Ф | -4 |
| Рога | 4 | — | (Сила + 1)Ф | -2 |
| Ударная мозоль | (Физический предел) | — | (Сила)Ф | — |
| Электрический разрядник | (Физический предел) | — | (1–8)О(э) | -4 |

## СИМБИОНТЫ

| Симбионт | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Бустерный эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ | стр. 126 |
| Восстановительный эндосон | 0,2 | 12 | 30,000¥ | стр. 128 |
| Дигесторный эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ | стр. 127 |
| Кишечная флора | | | | стр. 127 |
| Переносимость лактозы | — | 2 | 50¥ | |
| Сопротивление аллергии | | | | |
| Слабая | 0,2 | 8 | 10,000¥ | |
| Умеренная | 0,2 | 12 | 30,000¥ | |
| Серьёзная | 0,2 | 16 | 50,000¥ | |
| Стройнящий червь | 0,2 | 4 | 1,000¥ | стр. 128 |
| Укрепляющий эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ | стр. 128 |
| Чистильщик | — | 4 | 100¥ | стр. 128 |
| Электрорецепторный эндосонт | 0,2 | 12 | 10,000¥ | стр. 127 |

## ХАРДНАНОВЭР

| Нановэр | Рейтинг | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Анти-рад | 1-6 | 14Н | Рейтинг x 6,000¥ | стр. 151 |
| Восстановитель импланта | 1-6 | 12Н | 10% цены имплантата | стр. 151 |
| Маркер | 1-3 | 12 | Рейтинг x 600¥ | стр. 151 |
| Маркеры | 1-3 | 12 | Рейтинг x 2,000¥ | стр. 151 |
| Нано-охотники | 1-6 | 16Л | Рейтинг x 5,000¥ | стр. 152 |
| Нанотату | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 1,000¥ | стр. 152 |
| Стабилизаторы | 1-6 | 12Н | Рейтинг x 4,000¥ | стр. 152 |
| Усилитель модуля контроля | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 6,000¥ | стр. 152 |

## СОФТНАНОВЭР

| Нановэр | Рейтинг | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Анти-токс | 1-9 | 16Н | Рейтинг x 5,000¥ | стр. 153 |
| Карсеран-плюс | 1-6 | 10Н | Рейтинг x 3,000¥ (+ препарат) | стр. 153 |
| Наносимбиоты | 1-3 | 16Н | Рейтинг x 6,000¥ | стр. 153 |
| Нантидоты | 1-6 | 8Н | Рейтинг x 1,500¥ | стр. 153 |
| Нано-тату | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 500¥ | стр. 153 |
| Нейронные усилители | | | | стр. 154 |
| Запоминающие | 1-3 | 12Н | Рейтинг x 3,500¥ | |
| Лимбические | 1-3 | 16Н | Рейтинг x 7,500¥ | |
| Неокортикальные | 1-3 | 16Н | Рейтинг x 7,500¥ | |
| Стимулирующие | 1-3 | 14Н | Рейтинг x 5,000¥ | |
| О-клетки | 1-9 | 12Н | Рейтинг x 5,000¥ | стр. 154 |
| Оксираш | 1-5 | 12Н | Рейтинг x 1,500¥ | стр. 154 |

## ПРЕПАРАТЫ

| Вещество | Доступность | Цена (за дозу) | Описание |
|---|---|---|---|
| Аиса | 4 | 25 | стр. 185 |
| Бессмертный цветок | 14Л | 2,500¥ | стр. 195 |
| Бетамет | 5Н | 30¥ | стр. 185 |
| Бетель | 4 | 5¥ | стр. 185 |
| Благословение гекаты | 12Н | 500¥ | стр. 193 |
| Блисс | 3Н | 15¥ | стр. 448, ОКП SR5 |
| Вайда | 3Л | 15¥ | стр. 185 |
| Воля Айо | 14Н | 750¥ | стр. 193 |
| Ворожея | 12Н | 150¥ | стр. 193 |
| Время трезвости | 6Н | 125¥ | стр. 192 |
| Вуду'аку | 12Н | 2,350¥ | стр. 195 |
| Галак | 4Л | 45¥ | стр. 185 |
| Джазз | 2Л | 75¥ | стр. 448, ОКП SR5 |
| Джиз | 2 | 15¥ | стр. 187 |
| Дзен | 4Л | 5¥ | стр. 448, ОКП SR5 |
| Дипвид | 8Н | 400¥ | стр. 448, ОКП SR5 |
| Долгий путь | — | 50¥ | стр. 449, ОКП SR5 |
| Допадрин | 8 | 45¥ | стр. 187 |
| Дымок | 12Н | 1,800¥ | стр. 195 |
| Звериный язык | 6Л | 1,500¥ | стр. 196 |
| Зеро | 8Л | 150¥ | стр. 187 |
| К-10 | 16Н | 900¥ | стр. 188 |
| Камикадзе | 4Л | 100¥ | стр. 449, ОКП SR5 |
| Крам | 2Л | 10¥ | стр. 449, ОКП SR5 |
| Красный мескалин | 4Л | 50¥ | стр. 189 |
| Кровь скальной ящерицы | 10Л | 1,700¥ | стр. 196 |
| Лаэс | 12Н | 750¥ | стр. 195 |
| Леаль | 10Н | 400¥ | стр. 195 |
| Малиновая орхидея | 6Н | 300¥ | стр. 194 |
| Незабудка | 10Н | 400¥ | стр. 192 |
| Нитро | 2Л | 50¥ | стр. 450, ОКП SR5 |
| Новакок | 2Л | 10¥ | стр. 450, ОКП SR5 |
| Ночной дозор | 3Л | 25¥ | стр. 190 |
| Овредрайв | 10Н | 800¥ | стр. 194 |
| Оксигенированные фторуглероды | 12Л | 2,000¥ | стр. 190 |
| Онейро | 6Н | 1,250¥ | стр. 194 |
| Потрошила | 6Н | 60¥ | стр. 190 |
| Психея | — | 200¥ | стр. 450, ОКП SR5 |

## ПРЕПАРАТЫ, ОКОНЧАНИЕ

| Вещество | Доступность | Цена (за дозу) | Описание |
|---|---|---|---|
| ПсиЧип (законный) | 6Н | 500¥ | стр. 196 |
| ПсиЧип (нелегальный) | 4Л | 350¥ | стр. 196 |
| Пыль зомби | 12Н | 1,500¥ | стр. 196 |
| Слаб | 8Л | 250¥ | стр. 191 |
| Снаф | 1Л | 10¥ | стр. 190 |
| Стержень | 8Л | 60¥ | стр. 192 |
| Стоп-краска | 3 | 15¥ | стр. 191 |
| Тень | 6Л | 1,000¥ | стр. 196 |
| Толчок | 4Н | 25¥ | стр. 191 |
| Транс | 10Н | 1,100¥ | стр. 194 |
| Туман воспоминаний | 6Л | 100¥ | стр. 192 |
| Хургл | 2Л | 10¥ | стр. 191 |
| Церапракс | 14Н | 800¥ | стр. 191 |
| Экс | 3Л | 20¥ | стр. 187 |
| Эльфийская пыль | 8Н | 800¥ | стр. 195 |
| AEXD | 4 | 80 | стр. 192 |
| Caldwell lily extract | 10Л | 600¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| Caldwell lily extract, concentrated | 12Л | 1,000¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| Chloral hydrate | 6Л | 50¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| Chloroform | 4Л | 75¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| DMSO | 5Л | 50¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| Gamma-scoplomine | 14Н | 200¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| Liquid nutrients | 4Л | 75¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| Narcoject | 8Л | 50¥ | стр. XXX, Stolen Souls |
| Normal saline | — | 30¥ | стр. XXX, Stolen Souls |

## НАНОКИБЕРНЕТИКА

| Нановэр | Рейтинг | Сущность | Ёмкость | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Имитатор голоса | 1-6 | 0,2 | — | 16Н | Рейтинг x 20,00¥ | стр. 155 |
| Наноулей | | | | | | стр. 155 |
| Хард | 1-6 | Рейтинг x 0,25 | [2] | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 12,00¥ | |
| Софт | 1-6 | Рейтинг x 0,2 | — | (Рейтинг x 5)Л | Рейтинг x 10,00¥ | |
| Переменные отпечатки рук | — | 0,2 | — | 12Н | Рейтинг x 21,00¥ | стр. 156 |
| Переменный рисунок сетчатки | — | 0,2 | — | 16Н | Рейтинг x 19,00¥ | стр. 156 |
| Умная кожа | 1-6 | Рейтинг x 0,5 | — | (Рейтинг x 5)Н | Рейтинг x 5,00¥ | стр. 156 |
| Флэшбэк | — | 0,3 | — | 8Л | 6,000¥ | стр. 156 |

## НАНОСНАРЯЖЕНИЕ

| Наноснаряжение | Тип | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|
| Альтскин (за применение) | Хард | 10 | 1,250¥ | стр. 157 |
| Броня | — | +3 | +500¥ | |
| Герметик | — | +1 | +250¥ | |
| Печатник | — | +4Н | +(Рейтинг x 200¥) | |
| Хамелеон | — | +2 | +250¥ | |
| Шифтер | — | +2 | +250¥ | |
| Гравёр | Хард | 8 | 500¥ | стр. 158 |
| Маскирующая нанопаста | | | | стр. 158 |
| Малый контейнер | Хард | 12Н | 350¥ | |
| Большой контейнер | Хард | 16Н | 700¥ | |
| Моноволокно (за метр) | Хард | 14Л | 1,000¥ | стр. 158 |
| Наноаптечка | — | 6 | 2,000¥ | стр. 158 |
| Расходники наноаптечки | Хард | 4 | 300¥ | стр. 158 |
| Наносканер | — | 8 | Как сенсор | стр. 159 |
| Наношпион (за применение) | Хард | 14Н | 10,000¥ | стр. 159 |
| Умная кислота (за применение) | Софт | 10Л | 4,000¥ | стр. 159 |
| Универсальный герметик (за применение) | Хард | 10 | 250¥ | стр. 159 |

## ГЕНЕТИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Восстановление клеток | 1 неделя | — | 10 | 65,000¥ | стр. 162 |
| Генная терапия (любая) | 1 месяц | 0,2 | 10 | 90,000¥ | стр. 161 |
| Леонизация | 3 месяца | 1,0 | 15 | 2,000,000¥ | стр. 162 |
| Полное исцеление | 1 неделя | — | 10 | 35,000¥ | стр. 162 |
| Продление жизни | 2 месяца | 0,5 | 12 | 300,000¥ | стр. 162 |
| Ревитализация | 1 месяц* | — | 14 | 110,000¥ | стр. 162 |
| Физическое обновление | 2 месяца | 0,5 | 13 | 250,000¥ | стр. 162 |

*см. описание

## КОРРЕКТИРОВКА ФЕНОТИПА

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Генетическая оптимизация | 2 месяца | 0,3 | 10 | 47,000¥ | стр. 163 |
| Геновайп | 2 месяца | 0,2 | 16H | 57,000¥ | стр. 163 |
| Косметические изменения | 1 месяц | 0,1 | 8 | 35,000¥ | стр. 164 |
| Маска | 3 недели | 0,1 | 10H | 40,000¥ | стр. 163 |
| Метавнешность | 1 месяц | 0,1 | 8 | 38,000¥ | стр. 164 |
| Перетасовка | 1 месяц | 0,2 | 12H | 20,000¥ | стр. 163 |
| Репринт | 1 месяц | 0,1 | 12H | 30,000¥ | стр. 163 |
| Удаление отпечатков пальцев | 2 недели | 0,1 | 10H | 18,000¥ | стр. 164 |

## ЭКЗОТИЧЕСКАЯ МЕТАГЕНЕТИКА

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Большие лёгкие | 2 недели | 0,1 | 6 | 16,500¥ | стр. 164 |
| Гипертимезия | 2 недели | 0,1 | 10 | 15,000¥ | стр. 164 |
| Избирательный слух | 2 недели | 0,1 | 6 | 17,000¥ | стр. 165 |
| Ингибитор миостатина | 2 недели | 0,3 | 10 | 30,500¥ | стр. 165 |
| Нарко | 2 недели | 0,2 | 12H | 16,420¥ | стр. 165 |
| Повышенная миелинизация | 2 недели | 0,1 | 8 | 12,000¥ | стр. 165 |
| Утолщённая слизистая оболочка пищеварительного тракта | 2 недели | 0,1 | 6 | 8,000¥ | стр. 165 |
| Эластичный желудок | 2 недели | 0,1 | 6 | 10,000¥ | стр. 165 |

## ТРАНСГЕНИКА

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Адапсин | 1 месяц | 0,2 | 16 | 30,000¥ | стр. 166 |
| Вазокон | 2 недели | 0,1 | 6 | 15,000¥ | стр. 166 |
| Гипер-глюкагон | 2 недели | 0,1 | 6 | 8,000¥ | стр. 166 |
| Дарадреналин | 2 недели | 0,1 | 6 | 61,000¥ | стр. 166 |
| Двойной эластин | 2 недели | 0,2 | 12 | 18,000¥ | стр. 167 |
| Квалиа | 1 месяц | 0,4 | 14 | 65,000¥ | стр. 167 |
| Магнисенс | 1 месяц | 0,1 | 8 | 7,000¥ | стр. 167 |
| Нео-ЭПО | 2 недели | 0,2 | 6 | 38,000¥ | стр. 167 |
| ПСиГиП | 1 месяц | 0,1 | 14 | 62,000¥ | стр. 168 |
| Реакт | 1 месяц | 0,4 | 10 | 73,000¥ | стр. 168 |
| Синаптический ускоритель | 1 месяц | 0,4 | 8 | 78,000¥ | стр. 168 |
| Синхронизиция | 1 месяц | 0,1 | 8 | 14,000¥ | стр. 168 |
| Скелетная пневматичность | 1 месяц | 0,1 | 5 | 9,000¥ | стр. 168 |
| Солус | 2 недели | 0,1 | 8 | 8,000¥ | стр. 168 |
| Тетрахромность | 2 недели | 0,1 | 10 | 8,000¥ | стр. 168 |

## МИКРОАДАПТАЦИИ К ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Адаптация к жаре | 3 месяца | 0,5 | 5 | 8,000¥ | стр. 169 |
| Адаптация к низкой гравитации | 3 месяца | 0,5 | 4 | 30,000¥ | стр. 169 |
| Адаптация к низкому уровню кислорода | 3 месяца | 0,5 | 4 | 8,000¥ | стр. 169 |
| Адаптация к холоду | 3 месяца | 0,5 | 5 | 8,000¥ | стр. 169 |
| Устойчивость к аллергенам | 2 недели | 0,1 | 6 | 20,000¥ | стр. 170 |
| Устойчивость к загрязнениям | 3 месяца | 0,5 | 5 | 15,000¥ | стр. 170 |
| Устойчивость к заморозке | 3 месяца | 0,5 | 18 | 50,000¥ | стр. 170 |
| Устойчивость к радиации | 3 месяца | 0,5 | 6 | 15,000¥ | стр. 170 |

## КОМПЛЕМЕНТАРНАЯ ГЕНЕТИКА

| Процедура | Время проведения | Сущность | Доступность | Цена | Описание |
|---|---|---|---|---|---|
| Оптимизация адреналиновый помпы | 2 недели | 0,1 | 7Н | 6,000¥ | стр. 171 |
| Оптимизация вшитых рефлексов | 2 недели | 0,1 | 9Л | 9,000¥ | стр. 172 |
| Оптимизация модуля контроля | 2 недели | 0,1 | 7 | 4,600¥ | стр. 172 |
| Оптимизация реакции | 2 недели | 0,1 | 6 | 6,600¥ | стр. 172 |
| Оптимизация регистратора рефлексов | 2 недели | 0,1 | 11 | 3,800¥ | стр. 172 |
| Усиление симбиотов | 2 недели | 0,1 | 6 | 4,000¥ | стр. 172 |

Public Profile
mushi-mushi!
PURRfekter Begleiter gesucht?
Zahlreiche Augmentierungen
(auch Sprach- und Skillsofts)
DIREKTBUCHUNG HIER
Alle Währungen willkommen
Bar-Credstick akzeptiert
Langzeitbuchung bevorzugt

DAYS WITHOUT
EXIT ONLY
FIX IT
FIN

# ГРАНЬ ВОЗМОЖНОГО

Бегущие в тени не могут позволить себе подчиняться ограничения собственных тел. Они обязаны сделать больше, превзойти любые пределы и совершить невозможное. Некоторые бегущие могут полагаться на магию; для всех остальных существуют аугментации. От блестящего хрома, который превращает ваше тело в гуманоидную статую, и генотеха, который изменяет вас на фундаментальном уровне, до препаратов и химикатов, дающих быстрое и грязное преимущество, Chrome Flesh предоставляет десятки новых способов индивидуализировать персонажей Shadowrun и сделать их лучше, сильнее и быстрее, вырвать из пасти улицы право жить.

Помимо единой таблицы всего кибервэра, биовэра, генотеха и нанотеха, доступного в пятой редакции Shadowrun, Chrome Flesh даёт идеи о том, как бегущие ломаются и какие ресурсы могут помочь поставить их на ноги, а также и куда могут пойти технологии аугментации в будущем.

Это данные нужны каждому бегущему в тени, который хочет преодолеть всё, что Шестой мир собирается спустить с цепи.

Chrome Flesh предназначен для использования с пятой редакцией Shadowrun.

Также в эту книгу включено дополнение Bullets & Bandages.

SHADOWRUN

ПЯТОЕ ИЗДАНИЕ

Выпущено под лицензией

CATALYST game labs

topps

www.catalystgamelabs.com

© 2015 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Printed in the USA.